International Games Magazine

LEVEL

LEVEL 10 2001

• http://www.level.ro „It's all about GAMES" • 10/2001 • 49.000 lei •



T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DIO/091/2001
Valabil -2001-
PUBLICAŢII

Gaming Europa

Tocmai m-am întors de la Londra, de la ECTS (European Computer Trade Show), cu impresii pe cât de variate, pe atât de contradictorii. Dar, pentru început, trebuie să vă mărturisesc că îmi pare rău că nu v-am oferit încă din acest număr informații despre acest mare târg al industriei jocurilor, dar a fost prea târziu și revista a trebuit să plece spre voi (veți afla însă detalii în numărul viitor). Oricum, a fost un târg nu enorm, nu foarte zgomotos și nici foarte activ. Dar chiar și așa a (re)demonstrat un lucru: există o industrie a jocurilor în permanentă expansiune. Asta mă trimite cu gândul la o afirmație pe care am făcut-o în editorialul din luna septembrie: era jocurilor create din pasiune, acasă, cu un prieten, a apus. Orice ar spune unii sau alții, sunt ferm convins că așa stau lucrurile și ECTS mi-a demonstrat-o din plin. Un lucru este sigur: nu ne mai putem permite să discutăm nici chiar despre case producătoare de jocuri, pentru că terminologia, ca și tehnologia, a avansat. Acum, cel puțin în țările dezvoltate, se vorbește despre corporații, despre giganți cotați foarte sus la bursele cele mai importante, despre companii care efectiv generează jocuri cu fonduri suficient de mari pentru producerea unui film sofisticat cu actori de primă mână.

Dar de ce să vorbesc despre anvergura unei industrii pe care o cunoaștem, practic, deja, cu toții? E poate mai bine să vă spun că un show ca ECTS face ca lumea jocurilor să se miște și reviste ca LEVEL să accelereze odată cu ea. Pot fi chiar mândru că revista noastră e acum mai cunoscută și mai apreciată. Cei care încă nu o cunoșteau au rămas plăcut surprinși de ceea ce se întâmplă în domeniul presei de gaming din România și toți, fără excepție (și, sincer, fără exagerare), s-au interesat de cititori, de ce mai joacă ei pe plaiurile mioritice, de ce hardware dispune românașul nostru. Au cam strâmbat ei din nas când au auzit că pirateria e încă în floare (de parcă nu știau deja...), că banii sunt puțini, că economia nu vrea și nu vrea să se oprească din căzut, dar le-am demonstrat că există potențial, că românii apreciază jocurile de calitate și că realmente se pricep, că dezbat probleme pe forumuri și că discută și gândesc într-un mod poate chiar mai profund și mai de calitate decât cei din țările cu „tradiție" și experiență în gaming. În fine, la ECTS, LEVEL a încercat să fie o voce a românilor pe care încearcă și își dorește să îi reprezinte și vă garantez că a fost auzită și chiar apreciată. Atât timp cât revista are suport real în țară și în străinătate putem spune că suntem un nume, o voce și putem să ne impunem. Desigur, la bază, totul depinde de voi, de cititori. Chiar și marile corporații depind, în definitiv, de voi, de gameri. De voi depinde ca noi să le spunem: România este o țară PE, nu lângă harta Europei, și nu se limitează doar la blocuri, alimentări și industrie grea, pentru că există o mulțime de oameni care știu cu adevărat ce înseamnă un joc bun, accelerare grafică, RTS, FPS, RPG, on-line...

Mike

... românii apreciază jocurile de calitate și realmente se pricep, dezbat probleme pe forumuri și discută și gândesc într-un mod poate chiar mai profund și mai de calitate decât cei din țările cu „tradiție" și experiență în gaming.

Cuprins august 2001

News 6

Tot ce poate fi mai proaspăt

Preview

Rails Across America 12
Pornind în cucerirea Americii călare pe Calul cu Aburi

Beam Breakers 14
Viață de șofer într-un New York futurist

The Elder Scrolls III: Morrowind 16
Urmașul legendarului Daggerfall

Dark Age of Camelot 20
Echipa LEVEL pe baricadele Albionului

Review

Golf Resort Tycoon 26
Și plăcerea poate fi o afacere

Z: Steel Soldiers 28
Căpitanul Zod face din nou vocalize pe monitor

Adventure Pinball: Forgotten Island 31
Aventurile unei bile prin jungla preistorică

4x4 Evolution 32
Forță pe patru roți

Operation Flashpoint 34
Soldat Mitza la datorie!

STCC 2 38
Electronic Arts ne invită din nou să trecem testul vitezei

Conflict Zone 40
Căștile Albastre altfel decât la televizor

Pro Rally 2001 44
Un raliu cu mașini de producție franceză

Gangsters 2 46
Prohibiție, bordeluri și mitraliere

Economic War 48
Războaiele se pot câștiga și departe de câmpurile de luptă

Review Special

Asheron's Call 50
Să ne aducem aminte cum era odată în Dereth

The Sims 52
Și ne întrebam odată cine o să vrea să se joace de-a familia

Game Universe

My Game Universe 54
Jocurile trăite de K'shu

MOD's

Chemical Existence 58
Un MOD de Half Life pentru single player

Walkthrough

Stupid Invaders 60
Bine ați venit în galaxia stupizilor ;).

Console 64

Disney's Aladdin in Nasira's revenge...
Liberogrande International...

Multimedia 66

Future Beat
Total 3D Landscape

Lifestyle 68

Final Fantasy: The Spirits Within

Hardware 70

Typhoon - Eagle Gamepad
Genius Optical NetScroll
Butterfly nVIDIA GeForce 2 MX AGP VGA
Hercules Gamesurround Fortissimo II
Genius Sound Maker Live/Live 5.1
Hitpoint Apollo
Troubleshooting

Chatroom 76

Discuții aprinse între noi și voi

Cuprins CD august 2001

Demos

Alone in Dark 4
Incredible Machine: Even More Contraptions
IW2: Edge of Chaos
Gangsters 2
Get the Bunny
Sting!
State of War
Technomage

Movies

Duke Forever
H&D2
Medal of Honor
FF Spirits Within
Warcraft 3

Pictures

Dark Majesty
Arx Fatalis
C&C: Yuri Revenge
Comanche 4
Die Hard: Nakatomi Plaza
Ethelords
Jedi Knight 2
Ozzy Black Skies
Paris-Dakar Rally
Praetorians
S.W.I.N.E

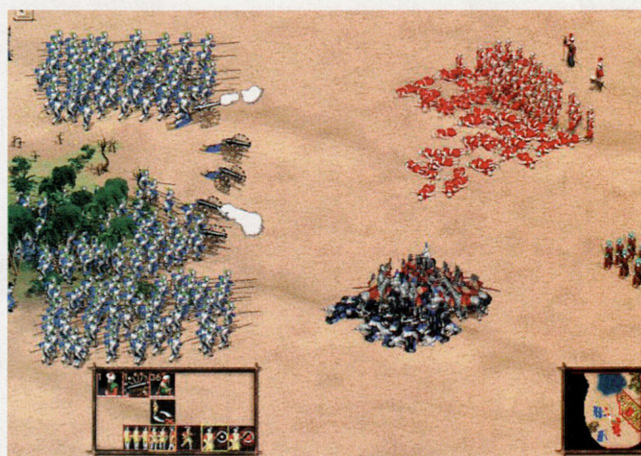
Shareware

D/L Accelerator 5
Hypersnap 4.03.00
mIRC v591t
Quicktime 5
Win Commander 4.53
Windows Blinds 2.2

C.O.N.S.E.A.L. - Similis

Similis a anunțat un nou titlu, *C.O.N.S.E.A.L.*, a cărui lansare va avea loc la sfârșitul lui 2002. Un distribuitor nu există la acest moment pentru joc, dar **Similis** are relații foarte bune cu **Fishtank Interactive**, cei care se ocupă de distribuția unui alt produs al firmei, *Beam Breakers*, un flying racer futuristic. Protagonistul din *C.O.N.S.E.A.L.* va fi o femeie, locotonentul Kitty Hawk. Acțiunea se petrece undeva în oceanul Pacific. Când elicopterul eroinei este lovit, iar însoțitorul ei moare în urma impactului pe care aparatul l-a avut cu o insulă, Kitty se trezește singură în fața pericolelor de tot felul. Ea va trebui să facă față junglei sălbatice de pe insulă, să se descurce prin laboratoarele și imensa bază militară care se află aici și să descopere adevărul care se află în spatele doborârii elicopterului. La ordinele unui nemilos Colonel, insula a devenit locul de testare al savanților sonați, care pun în pericol chiar fundamentele existenței umane pentru crearea unor supersoldați. Kitty Hawk va trebui să folosească întreg arsenalul și toată inteligența de care dispune pentru a-l împiedica pe Colonel să-și îndeplinească planurile.





Cossacks - The Art of War - CDV Software Entertainment AG

CDV anunță lansarea unui add-on pentru *Cossacks: European Wars*. Acesta va fi lansat la sfârșitul acestui an. Jocul original și add-on-ul au fost realizate în colaborare cu producătorii ucraineni **GSC Gameworld**. Add-on-ul se va numi *Cossacks - The Art of War*, deși pe piața rusească a fost anunțat prima dată sub titulatura de *Cossacks: The Age of Enlightenment*. *Cossacks - The Art of War* se anunță a fi o continuare a titlului original. Acțiunea acestuia se va petrece la sfârșitul secolului al XVIII-lea. Va exista un map editor care va înregistra luptele, acestea putând fi vizionate apoi în real time sau în quick motion. Multiplayer-ul va permite competiția oricărui număr de jucător și ale oricăror combinații ale acestora. Va fi disponibilă o listă a ierarhiilor, în care jucătorii vor putea obține titluri onorifice și vor avea informații despre luptele la care au luat parte.

HP-ul a cumpărat Compaq

La începutul lunii, Compania **Hewlett Packard** a anunțat, într-o extraordinară conferință de presă, achiziția pe care a realizat-o. Este vorba despre celebra companie **Compaq Computer**. În urma unei tranzacții în valoare de peste 25 miliarde de dolari, **Compaq Computer** a devenit noua membră a familiei **HP**. Concernul realizat astfel va purta tot numele **HP** și va deveni cea mai mare companie, cu cel mai mare număr de angajați din lume. Cu o cifră de afaceri de peste 87,4 miliarde de dolari, **HP** va deveni o adevărată rivală pentru celebra **IBM**.

„Înțelegerea" dintre **HP** și **Compaq** a fost realizată cu scopul de redresare pe plan economic, pierderile suferite un ultimele perioade de timp fiind destul de semnificative, primele semne mai concrete de revigorare vor apărea începând cu prima jumătate a anului 2002.

Dintr-un calcul simplu reiese că HP va deține 64% din marea firmă ce se va maște, iar Compaq numai 36%. Funcțiile de conducere se vor împărți „ca între frați".

Conform condițiilor de fuziune, firma **Compaq** va primi pentru fiecare acțiune a sa câte 0,6325 acțiuni de la HP.



flash flash flash

Railroad Tycoon III

Pentru cei pasionați de trenuri și căi ferate se prefigurează o nouă piatră de încercare: *Railroad Tycoon III*. Acesta a fost anunțat de către **Take-Two Interactive** în cadrul unei conferințe de presă din septembrie. Data precisă de lansare nu se cunoaște cu exactitate, dar foarte posibil se va afla undeva pe la sfârșitul anului 2002. Cum probabil v-ați dat seama, acesta este continuarea celebrei serii de jocuri de management și strategie feroviară create de **TopPop Software**. Deocamdată nu se știu prea multe, nici măcar dacă va avea același producător cu cele anterioare.

Licență Mercedes

DaimlerChrysler AG și **TDK Mediactive** și-au unit forțele pentru licența unui joc a cărui bază o vor reprezenta vehiculele Mercedes-Benz. După declarațiile **TDK** acest joc bazat pe licența Mercedes-Benz „nu va fi doar încă unul în plus pe piața simulatoarelor auto. Implementarea se va realiza după concepte de ultimă oferind o grafică și un gameplay pe măsură". Tehnologia ce va fi folosită este una creată de producătorii de la **TDK Mediactive** special pentru acest proiect. În acest moment, studioul german **Synetic** lucrează deja la proiect, având în favoarea sa experiența anterioară de colaborare cu **DaimlerCryslerAG**, în urma căreia fost produs celebrul *Mercedes-Benz Truck Racing*.

Un nou salt pentru Pentium 4

Anual, în Statele Unite, are loc o conferință intitulată Intel Developer Forum. În acest an, aici a fost prezentat primul computer dotat cu un procesor Intel Pentium 4 la 3,5 GHz. Pentru testare s-a folosit jocul *Quake3* și, în paralel cu acesta, comprimarea unei secvențe video.

Ca sistem de operare s-a folosit *Windows XP*. Procesorul folosit pentru demonstrație a fost

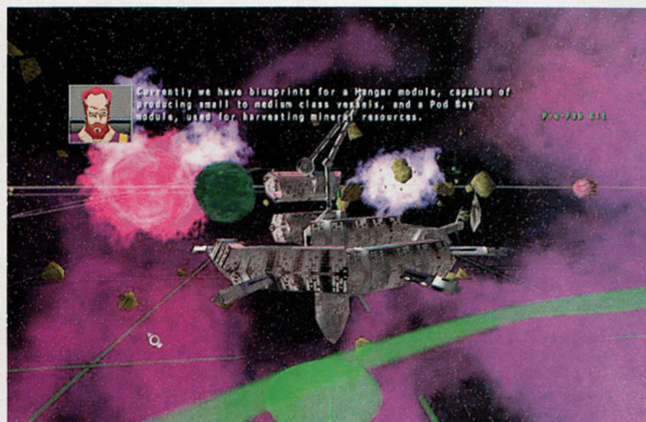
Counter-Strike: Condition Zero - Gearbox

Counter-Strike : Condition Zero a avut o soartă destul de grea până în prezent. La început s-a aflat în producție la studioul din Texas al lui **Rogue Entertainment** (compania care a realizat *American McGee's Alice* și mission pack-uri pentru *Quake* și *Quake 2*), dar plecarea co-fondatorului și președintelui Jim Molinets i-a determinat pe cei de la **Valve**, deținătorii licenței, să intre în panică și să retragă dreptul de producție. În cele din urmă au înmânat sarcina de a-l produce celor de la **Gearbox**. Suntem în măsură să vă prezentăm imagini de la începutul lucrului la joc. Se pare că va fi vorba despre o dezvoltare a popularului mod de *Half-Life, Counter-Strike*, ce se va axa în principal pe single-player. Engine-ul folosit va fi același cu al bătrânului *Half-Life*, deși **Rogue** deținea un engine mult mai puternic, *Quake 3*, pe care l-au folosit în *Alice*, iar **Valve** a lucrat pentru mult timp la un engine de generație viitoare pentru *Team Fortress*.



Far Gate - Super X Studios

Far gate este o strategie în timp real creată de **Super X**, un producător englez. Distribuția jocului este asigurată de **Microids**, care nu se află la primii pași în acest domeniu. Povestea jocului este pur science fiction. În jurul anului 2100 omenirea tocmai își revine după urmările celui de-al treilea Război Mondial și încearcă să găsească un loc în care să se stabilească. O planetă pare să fie destul de potrivită: Proximan Centaur. Jucătorul va intra în pielea lui Jacob Viscero, un fost hoț care trebuie să-și plătească datoriile față de societate prin ajutorul acordat colonizatorilor. Din păcate, planeta nu este locuibilă, iar tot felul de inamici încep să-și facă apariția. În joc vor exista trei rase: umanoizii, Nue-Guyen, o rasă organică din spațiu și Entrodii. Fiecare are 25 de unități diferite. Misiunile vor fi destul de variate, constând în salvarea unităților, escortare, apărare sau atac. Fiind vorba despre un joc de strategie va trebui mai întâi să construim bazele, din care vom obține apoi și unitățile necesare pentru îndeplinirea misiunilor.





Toon Car - Akaei

Akaei a făcut primii pași pentru a intra într-un club destul de „select", al producătorilor de jocuri de curse cu o grafică în stilul desenului animat și cu personaje ce ies în evidență prin capetele uriașe. Jocul ne va permite să alegem între 14 personaje de desene animate, printre care Sikh, mai mult prin aer decât pe pământ și un luptător de Sumo, și 10 automobile, fiecare cu caracteristici diferite. Vom concura pe o gamă variată de circuite trăznite: Morocco, Japan, Egypt, pe Lună sau pe Venus, fiecare cu trambuline ciudate, energizante, capcane și arme de tot felul. Scopul va fi să câștigăm prin orice mijloace, chiar dacă va trebui să ne aruncăm oponenții în aer cu rachete ghidate sau să-i zburăm de pe traseu cu o manevră periculoasă. Avem de ales între modul single player, multiplayer, în LAN sau ne putem încerca șansele în Campionat (numai după ce am obținut licența necesară).



flash flash

un Pentium 4 „Northwood", fabricat în tehnologie de 0,13 microni.

Lucrul care nu a fost menționat de către oficiali a fost modul de răcire pe care acest procesor îl avea instalat, unitatea centrală nefiind vizibilă publicului prezent.

Punctul forte al acestui procesor este performanța foarte ridicată, raportată la un consum foarte redus de energie al acestuia. Spre final, a fost descrisă și tehnologia „Hyperthreading", care reprezintă o nouă arhitectură ce permite instalarea a două sau mai multe procesoare pe un singur cip, acest lucru făcând posibile execuții în paralel ale aplicațiilor.

Sega pe mobil

Sega a anunțat un parteneriat cu **Syinovial** pentru implementarea popularelor sale jocuri pe dispozitive handheld și pe următoarea generație de telefoane mobile (3G). Folosind toolkit-ul de dezvoltare de la **Syinovial**, cunoscuta companie a creat *Virtual Game Gear* care este un emulator **Sega** pentru dispozitivele handheld. Deocamdată acesta a fost implementat doar pe dispozitivele PocketPC, iar în curând va fi disponibil și pentru dispozitivele Symbian OS. Inițial vor fi disponibile doar câteva jocuri printre care și versiunea originală a lui *Sonic the Hedgehog*, urmând ca în viitor numărul acestora să crească.

Rogue Spear și U.S. Army

Ubi Soft Entertainment a anunțat faptul că, în urma unei discuții purtate cu Departamentul American al Apărării, engine-ul celebrului shooter tactic, *Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear* a fost selecționat pentru crearea de simulări în scopuri militare.

Acestea vor fi folosite de către soldați cu scopul de a-și dezvolta capacitatea de decizie și acțiune în diferite situații. Vor fi folosite în special elementele de pregătire și planificare ale misiunilor, foarte tehnic implementate în versiunea originală a jocului.

VIA lansează chipset-ul KT266A

De curând oficialii de la **VIA** au anunțat „versiunea a II-a" a celebrului chipset KT266 ce a fost lansat sub denumirea VIA KT266A. Acest model este primul chipset de la VIA ce include tehnologia Performance Driven Design, ce are rol de a mări viteza memoriei și system bus-ului. KT266A suportă memorie DDR200/266, și îmbunătățește considerabil Front Side Bus-ul procesoarelor AMD Athlon și Duron ce rulează la 200/266MHz. Pe lângă toate acestea, performanța sistemelor dotate cu astfel de plăci de bază va crește cu aproximativ 20%. VIA Apollo KT266A, făcând parte din familia V-MAP (Via Modular Architecture Platform), garantează compatibilitatea cu o gamă foarte variată de tipuri de memorie DDR. Alte caracteristici ale acestui chipset ar mai fi și suportul pentru AGP 4X, ATA-100, memorie PC-133, dar suportă de asemenea și încă șase porturi USB și un bus LPC. Acest chipset suportă și cea de-a doua generație a tehnologiei PowerNow! dezvoltată de cei de la AMD.



Heli Heroes - Zuxxez

Zuxxez au anunțat un nou joc, *Heli Heroes*, un action în stilul arcade. Jocul va fi lansat atât pentru PC, cât și pentru Xbox și se află în lucru la **Reality Pump Studios**. Cum sugerează și numele, jucătorul se va urca la comenzile unui elicopter de luptă, trebuind să-și facă drum prin tot felul de trasee exotice ce se întind din Orientul Mijlociu până în Alaska. Vom avea de distrus o goază de unități inamice cu echipamentul și armamentul pe care îl are un elicopter în dotare. La fel ca și *World War III : Black Gold*, *Heli Heroes* va folosi engine-ul pe care *Reality Pump* l-au avut în strategia în timp real *Earth 2150*. Nu știm în ce măsură acest joc se va impune pe piață, dar producătorii speră ca multiplayer-ul, modul cooperativ cu doi jucători și soundtrack-ul Dolby Digital 5.1 să creeze o imagine favorabilă și să atragă cumpărătorii.





Deer Hunter 5: Tracking Trophies - Infogrames

Celebrul distribuitor **Infogrames** celebrează cea de-a 5 versiune a jocului de vânătoare *Deer Hunter*. Creat de către **Sunstorm Interactive** și **Sylum Entertainment** și cu denumirea completă *Deer Hunter 5: Tracking Trophies*, jocul vă oferă șansa să vânați căprioare, elani și urși griyzzly în locații din Michigan până în Montana. Jocul este mult mai realist față de versiunile anterioare, oferind posibilitatea de a controla efectele de ceață, reflexiile diferitelor suprafețe și alte elemente ce țin de mediul de vânătoare. Multiplayerul este prezent și el cu posibilitatea de a vâna împreună sau de a concura în cadrul unui turneu, pentru care există șase locații distincte: Texas, Michigan, Idaho, Montana, Columbia și Mexic. Adițional au fost introduse nu mai mult de 17 arme pentru vânatul sportiv incluzând arbalete, arme cu lunetă, arme albe, lunetele fiind la rândul lor de diferite tipuri. Echipamentul strict necesar unei sesiuni de vânătoare va cuprinde ATV-uri, bărci, snowmobile, camioane și tot felul de dispozitive specifice genului de animal căutat (chiar și fluiere). Grafica se anunță mulțumitoare, efectele pe măsură.





flash flash flash

Unreal și A.I.

Iată că nici cinematografia nu a scăpat de influența *Unreal Tournament*. Steven Spielberg, gamer pasionat probabil, a cerut ajutorul engine-ului acestui celebru joc pentru a crea unele scene din viitorul său film A.I. Filmul este despre un copil robot care iubește ca un om, având un conținut impresionant de efecte speciale, engine-ul fiind folosit pentru a-l ajuta pe Steven Spielberg să vizualizeze mai bine poziționarea camerei în scenele din Rouge City (oraș fictiv din film). Celebrul regizor s-a declarat ulterior foarte mulțumit de rezultatele obținute. Noi vom vedea.

Take 2 doar 1,3 milioane USD

Take 2 a anunțat rezultatele finaciare pentru ultimul trimestru, arătând o scădere a profitului de la 3,4 milioane de USD anul trecut la numai 1,3 milioane anul acesta. Vestea cea bună constă în faptul că vânzările au crescut de la 71,5 milioane la 84, 5, ajutate în special de lansarea lui *Max Payne*. Acesta a urcat în clasamente pe primul loc, atât în Europa cât și în America, devenind cel mai bine vândut joc pe care l-a avut **Take 2** până acum. Perspectivele sunt bune, mai ales că până de sărbători vor fi lansate și versiunile pentru PlayStation 2 și Xbox ale lui *Max Payne*. Alte jocuri pregătite de Take 2 în acest an sunt *Smuggler's Run 2* și *Grand Theft Auto 3* pentru PlayStation 2, iar pentru PC s-ar putea să vină și *Duke Nukem Forever*.

NVIDIA lansează PowerMizer.

PowerMizer este o nouă tehnologie dezvoltată de cei de la NVIDIA, ce se adresează segmentului de laptop-uri. Această tehnologie permite utilizatorilor să extindă viața acumulatorilor laptop-urilor prin managementul sistemelor integrate, atât hardware cât și software. PowerMizer activează caracteristici care sunt deja implementate în GeForce 2 pentru consumul redus de energie.

World of Warcraft - Blizzard

Deoarece trăim în era Internet, iată că celebrul producător **Blizzard** a anunțat continuarea epopeii *Warcraft* cu un nou capitol: *World of Warcraft*. Diferența majoră față de versiunile anterioare constă în faptul că acesta este un online RPG pe a cărui frunte scrie „haos orchestrat la o scală majoră". Speranța celor de la **Blizzard** este că vor avea un succes deosebit datorat în primul rând poveștii atât de familiare și de gustate din celelalte trei versiuni. Jocul va combina o serie de elemente noi de genul unei orientări mai evidente spre partea combativă, o interfață mai ușoară și un format mai accesibil decât la celelalte jocuri caracteristice genului.

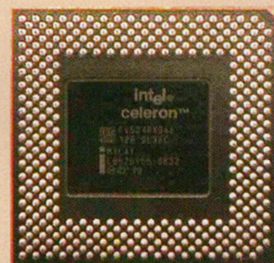
Deocamdată, **Blizzard** a dezvăluit doar trei dintre rasele jocului: oamenii, taurenii și orcii. Numărul acestora va crește însă nu prea mult deoarece producătorii nu țintesc spre varietate, ci spre factorul „concentrated coolness". Diferențele dintre rase vor fi substanțiale și bine definite, nu doar variații pe anumite teme. Jocul va fi în totalitate 3D cu posibilitatea de a varia perspectiva de la first la third-player. Partea combativă va fi în general axată pe luptele cu monștri, dar vor exista zone în care lupta dintre jucători va fi posibilă.

Jocul este doar la început, dar fiind vorba de **Blizzard** nu putem decât să sperăm la un MMORPG de calitate.



Intel lansează cele mai rapide procesoare Celeron

Intel a lansat pe piață ultimele sale modele de procesoare Celeron. „The Fastest Celeron", pentru că așa au fost numite, se găsesc începând cu 950 MHz și terminând cu 1,1 GHz. La puțin timp după lansare, firme importante, producătoare de computere, cum ar fi: **Dell**, **Compaq** (mai nou **HP**), au început să scoată pe piață oferte de sisteme ce au deja incluse noile procesoare Celeron. De exemplu, firma **Gateway** oferă un sistem standard, dotat cu un procesor Celeron la 950 MHz, cu 128 MB RAM, un harddisk de 20 GB, unitate CD-RW și un monitor de 17 inch, pentru un preț de numai 799 de dolari. Noile procesoare rulează pe un front side bus tot de 100 MHz și sunt dotate cu 128 KB de cache level 2.



Clive Barker's Tortured Souls

Foarte probabil nu trebuie să vă amintesc de *Clive Barker's Undying*. Datorită succesului avut cu acest original joc, un cu totul alt tip de producători s-au gândit oare ce s-ar întâmpla dacă ar dezvolta un pic subiectul. E vorba de producătorii de jucării. Aceștia au dezvoltat cu mult simț artistic o linie de jucării care mai de care mai „sugestivă" și mai deformată cu scopul de a dezvolta probabil, imaginația micuților începători în ale horror-ului. Chiar dacă se precizează că acestea sunt destinate adulților, să fim serioși, sunt jucării. Fiecare tip este dotat cu instrucțiuni specifice de asamblare sau dezasamblare, după gust, iar la cumpărare are inclus un capitol dintr-o nouă nuvelă a lui Clive Barker, codesigner al produselor. Dacă doriți să vă decorați PC-ul și pereții, nici o problemă. Wallpaper-uri și tot felul de poze sunt accesibile pe site-ul oficial, www.spawn.com.. Tot ceea ce urmează se bazează pe răspunsul afirmativ la întrebarea: Sunteți adult?



flash flash

Ubi Soft la ECTS

Unul dintre marii distribuitori de jocuri, **Ubi Soft Entertainment**, a prezentat la European Computer Trade Show (ECTS) o lungă listă de jocuri pe cale de lansare. Astfel, **Ubi Soft Entertainment** s-a clasat printre cele mai importante firme de distribuție prezente acolo.

Prezentarea s-a axat pe jocurile care se preconizează că vor aduce cele mai mari profituri anul acesta.

Printre acestea se pot enumera: *Batman: Vengeance, Rayman Arena, Tom Clancy's Ghost Recon, Myst III: Exile, Pool of Radiance*, etc.

Titus obține Interplay

Titus, care a obținut nu cu mult timp în urmă pachetul majoritar de acțiuni la **Interplay**, a semnat un contract de distribuție cu **Vivendi Universal** pentru a se ocupa de jocurile pe care le deținea **Interplay** în USA. Un purtător de cuvânt al lui **Titus** a declarat că infrastructura deja existentă a lui **Vivendi** din Statele Unite va duce la economisirea a cel puțin 10 milioane de USD. Aceasta înseamnă sfârșitul lui **Interplay** ca distribuitor de jocuri, cu întregul staff de marketing și distribuție rămas fără loc de muncă. Ceea ce a mai rămas din **Interplay** la ora actuală se va concentra pe crearea efectivă a jocurilor.

Counter-Strike 1.3

Popularul mod de *Half-Life* a atins de curând versiunea 1.3. O serie de bug-uri sunt corectate de acesta. Au fost introduse și noi hărți, iar cele vechi au fost finisate, însă programatorul șef Gooseman nu s-a hotărât să introducă și arme noi de această dată.

Jucătorii vor putea auzi și comunicațiile radio dintre inamici dacă se vor afla în raza de acțiune a undelor sonore. Întreaga listă a schimbărilor și a bug-urilor care au fost reparate se poate găsi la adresa http://www.counter-strike.net.

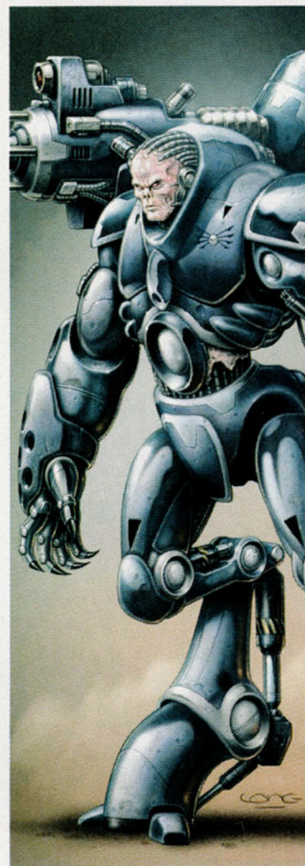
EVE: The Second Genesis - CCP (imagini noi)





Site-ul oficial al *EVE: The Second Genesis* a fost reactualizat cu o serie de screenshot-uri și câteva dintre caracterele ce vor popula jocul. Până acum au fost disponibile doar imagini reprezentând caracteristicile engine-ului jocului. De acum încolo putem arunca o privire asupra personajelor prezente, chiar dacă nu se știe exact cum vor fi acestea implementate în producția finală. *EVE: The Second Genesis* este un joc multiplayer online space-combat, unde cel ce joacă va avea rolul unui căpitan de navă spațială și va lupta, va face comerț, va comunica și cu ceilalți jucători. Testele pentru versiunea beta ar trebui să înceapă spre sfârșitul acestui an. Lansarea oficială se presupune că va avea loc în primăvara lui 2002. Dacă doriți, încă vă mai puteți înscrie ca beta-testeri la adresa http://www.eve-online.com/beta/. Jocul este creat de **CCP**, o companie fondată în 1997 cu scopul declarat de a crea jocuri online concentrate pe posibilitatea facilitării unei interacțiuni maxime între jucători.

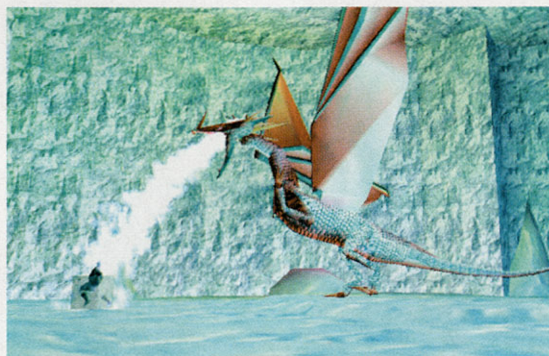
Quake IV - Activison



Activision a anunțat în mod oficial că în urma unui acord semnat cu **id Software**, va fi distribuitorul lui *Quake IV*. Aceasta s-a întâmplat după ce **id Software** a anunțat parteneriatul său oficial cu **Raven Software** și după ce jocul a intrat în producție în studioul **Raven**, unde se și află în prezent. După cum probabil ați aflat, *Quake IV* va folosi engine-ul viitorului *Doom III*, aflat în producție la studioul **id Software** condus de John Carmack, cel care a lucrat și la crearea primului *Doom*. Deocamdată nu se știe cu exactitate care dintre cele două va fi lansat primul însă gurile rele tind să creadă că va fi vorba de *Doom*, deoarece *Quake* așteaptă încă definitivarea engine-ului, pe când la *Doom* se lucrează de mult. Bineînțeles, nu există nici screenshot-uri disponibile. Un singur artwork a fost oferit și reprezintă una dintre fețele sub care va apărea jucătorul. Cred că e de ajuns ca să pună adrenalina în mișcare, nu?

Ever Quest - Sony Online Entertainment (zonă nouă)

Probabil mulți dintre dumneavoastră știu despre celebrul online *Ever Quest* de la **Sony Online Entertainment**. O nouă zonă a fost adăugată, numită Stonebrunt Mountains, prefigurând o mare varietate de locații accesibile explorării. Adițional, aria mai conține o serie de noi quest-uri destinate jucătorilor de nivel mediu. Stonebrunt Mountain este localizată pe continentul Odus și conține atât zone de deal cât și muntoase. Punctul nevralgic al hărții îl reprezintă enormul Mount Klaw, așezământul satului Kejeka. Această zonă este a cincea din serie, fiecare adăugate periodic și care au fost: Temple of Solusek Ro, Paineel, the Hole, și The Warrens. Expansion pack-urile au adus și ele, la rândul lor, locații noi. Pentru cei care nu știu despre *EverQuest*, acesta este un MMORPG situat într-o lume fantastică medievală. Pentru a-l putea juca, doritorii trebuie să plătească o taxă de acces pe severele respective.



flash flash flash

Serious Sam revine

Este timpul să devenim Serious din nou. **Croteam**, studioul de producție croat care a realizat *Serious Sam*, a anunțat că lucrează la o continuare a acestuia.

Iată ce promit aceștia: noi locații, noi monștri, arme nemaivăzute, efecte speciale fenomenale și un upgrade la engine-ul folosit în primul joc.

De asemenea se va lucra la gameplay pentru a face jocul atractiv unei game variate de jucători, fără să se renunțe la densitatea mare de monștri pe metru pătrat.

Spiderman gold

Versiunea pentru PC a lui *Spiderman* este gold. Jocul a fost mai întâi lansat pentru PlayStation și s-a bucurat de un real succes printre posesorii de console.

Jocul este creat de **Activision**. Jucătorul se va putea urca, agăța și pluti printre uriașele medii 3D ale înălțimilor și subsolurilor Manhattan-ului. Pentru a aduce justiția într-un oraș plin de personaje malefice, *Spiderman* va folosi tot felul de tehnici de prindere, aruncare și înlănțuirea cu... pânza. Lansarea jocului a avut loc în septembrie.

ATI și INTEL luptă pentru IEEE 1394

ATI Technologies și **Intel** au anunțat sprijinul pentru tehnologia IEEE 1394. Acesta este un nou standard pentru device-uri multimedia. Standardul 1394, cunoscut nouă și sub denumirea FireWire sau i.LINK, devine din ce în ce mai cunoscut și acceptat de cât mai mulți producători de componente. Tehnologia FireWire reprezintă o nouă metodă de conectare a unităților interne dar în special cele externe, cum ar fi camere video digitale, harddisk-uri, unități CD-RW etc. ATI a specificat faptul că placa video ATI All-in-Wonder Radeon 8500DV este dotată cu astfel de conectori.

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

❑ ***DA,*** **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

❑ **6 luni, la preţul de 250.000 lei**
❑ **12 luni, la preţul de 420.000 lei**

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Judeţ**
Telefon: **E-mail:**

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poştal / ordinul de plată nr.** ....

❑ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament LEVEL

10/01

talon de comandă

Atenţie!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonaţi la redacţie pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poştal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Braşov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Braşov**.

❑ ***DA,*** **doresc**

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
CHIP SPECIAL Drivere NOU	60.000 lei/buc.		
CHIP nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Judeţ**
Telefon: **E-mail:**

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poştal nr. ....

talon de comandă 10/01



Tombola LEVEL şi Ubi Soft



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu o colecţe de jocuri de casino „Vegas Games 200”.

1 Care este numele personajului principal din Dragon Riders:Chronicles of Pern?

a) V'kai b) D'kor c) S'bor

Răspunsul îl găsiţi în articoulul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi



Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1

10/2001

Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Judeţ**
Telefon: **E-mail:**





Zoo Tycoon

Ti-am zis să nu mai lași pisica în casă. Ahhhhh! Ce coamă are mâța asta!?!

Tocmai mă plângeam eu că nu mai am plăcerea de a juca un tycoon și iată că luna aceasta m-am trezit deja cu două astfel de jocuri. V-am scris deja despre *Capitalism II*, iar acum am plăcerea de a vă mai prezenta un joc al genului, intitulat cât se poate de banal: *Zoo Tycoon*.

După ce am construit stațiuni de schi, cluburi de golf, consorții feroviare ne vom apuca acum să construim un parc Zoo, cu toate facilitățile necesare. *Zoo Tycoon* se dorește a fi o experiență inedită, diferită de cea oferită de tycoon-urile apărute până acum. Elementul care o să-i ajute pe producători să-și atingă acest obiectiv îl reprezintă nici mai mult nici mai puțin decât animalele.

Safari sau arctic?

Dacă este să gândim logic, așa ar și trebui să se întâmple. Aduceți-vă aminte câte probleme aveam numai cu trenurile din *Transport Tycoon* și care vorba ceea erau doar obiecte. Animalele din *Zoo Tycoon* vor avea personalitate și vor acționa în conformitate cu aceasta. În funcție de modul în care le vei trata și mai ales în funcție de condițiile de cazare, animalele își vor exprima mulțumirea sau își vor arăta fața sălbatică.

Grădina Zoologică va putea adăposti animale din toate colțurile planetei și tocmai din această cauză apar și multe probleme. Fiecare specie în parte are necesitățile sale de hrană, adăpost, temperatură și așa mai departe. Dacă reușești să le menții pe toate la cote acceptabile, rezidenții Parcului Zoo vor fi fericiți, se vor comporta așa cum ar face-o și în mediul lor natural, iar acest lucru va aduce zâmbete pe fața sutelor și miilor de vizitatori. Doar nu o să aveți impresia că veți ști tot ce trebuie să faceți pentru fiecare animal în parte așa din senin. Înainte de a achiziționa vreo specie nouă de viețuitoare este indicat să le studiați foarte bine pentru a le înțelege comportamentul și pentru a vă familiariza cu habitatul său. Următorul pas este să amenajați zona în care vor locui și care, preferabil, să fie cât mai apropiată de mediul natural al speciei respective. Și veți avea multe de plănuit și de studiat, fiindcă în *Zoo Tycoon* vor trăi peste 40 de specii de animale dintre cele mai exotice și mai pretențioase, de la elefanții Indiei, la gheparzii savanelor și urșii arctici, de la pinguinii Antarcticii la babuinii africani și pumele americane. Având o varietate așa de mare de animale n-ar fi rău să luați în considerare să construiți aripi separate pentru fiecare zonă geografică în parte. Și nici așa nu ați scăpat definitiv de probleme, fiindcă, nu știu dacă v-ați dat seama, dar nu este deloc recomandat să așezați prea aproape un prădător de prada sa. Nu se știe niciodată cum va reacționa.

Atracții vii

Având în vedere că obiectul de lucru s-a modificat un pic, trecând de la obișnuitele mărfuri la animale vii s-ar putea ca unii dintre voi să întâmpine dificultăți în a se adapta noului mod de joc. Nu trebuie să vă faceți griji, în primul



Îngrijitorii de toate zilele...



Când pui prădător și pradă unul lângă altul.



Hai că merge o salcie în Antarctica



Aici şade bătrânul Kaa, agăţat de o liană.

rând, deoarece interfaţa s-a păstrat la fel de simplă pe cum ne-au obişnuit tycoon-urile de-a lungul timpului. Şi în al doilea rând prezenţa unui tutorial bine pus la punct care o să vă înveţe tot ce trebuie pentru a putea construi un parc îmbietor. Odată parcurs tutorialul, veţi fi pregătiţi să încercaţi unul dintre cele două moduri de joc pe care *Zoo Tycoon* vi le pune la dispoziţie.



Un lac plin de nuferi... ce romantic!

Primul mod este cel clasic în care, după ce v-aţi definit nişte parametri, veţi începe să vă construiţi un parc Zoo după cum vă taie capul. Iar cel de-al doilea este constituit dintr-o serie de misiuni, 13 la număr, care vă vor pune în faţa unor încercări dintre cele mai excitante. Din fericire, *Zoo Tycoon* este unul dintre acele jocuri care vă va lăsa imaginaţia să zburde, cele 40 de specii de animale despre care am amintit deja, precum şi cele peste 200 de obiecte şi materiale cu care să construiţi ţarcurile expoziţionale fiind mai mult decât suficiente.

De altfel nu numai animalele trebuie să fie mulţumite, ci şi vizitatorii. Fiindcă la urma urmelor aţi construit un parc pentru aceştia să aibă unde să-şi cheltuiască banii de vacanţă.

Pe lângă exponatele vii pe care le hrănesc cu plăcere şi le fotografiază, turiştii vor aprecia şi tot felul de alte artificii care să le facă sejurul mai plăcut (chioşcuri de hot-dog, alei, bănci, lacuri etc.). Şi dacă poţi să le oferi toate acestea, atunci vor reveni cu plăcere şi altă dată, iar cuferele tale se vor umple încet şi sigur.

Toţi banii astfel obţinuţi se vor duce aproape la fel de repede pe cât au fost câştigaţi. Orice construcţie costă, întreţinerea animalelor costă, îngrijitorii trebuie plătiţi şi pe deasupra şi studiile naturiste fără de care nu puteţi aduce specii noi în parc vor necesita şi ele fonduri.

Că tot am amintit de îngrijitori, aceştia vor fi ajutoarele tale cele mai apreciate, ele curăţând ţarcurile animalelor şi ocupându-se de hrana şi sănătatea acestora. Poţi lăsa îngrijitorii să se ocupe de animale după capul lor sau îi poţi ajuta să se specializeze pe anumite specii sau zone geografice lucru ce le va creşte substanţial abilităţile de lucru cu animalele vizate.

Nu obişnuiesc să mă entuziasmez prea tare, mai ales atunci când e vorba de prezentarea unor jocuri încă neapărute pe piaţă, însă după cum spuneam în debutul articolului a trecut multă vreme de când nu am mai jucat ceva bun în acest domeniu. Iar *Zoo Tycoon* a reuşit să-mi capteze atenţia şi sper să nu mă dezamăgească, nici pe mine şi nici pe voi.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Zoo Tycoon
Gen	Tycoon
Producător	Blue Fang Games
Distribuitor	Microsoft
Procesor	PII 233 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minim 4 MB
Multiplayer	Nu
Data apariţiei	toamna 2001



Dai de premii, dai de clienţi, dai de bani...



Cu cât mai natural e ţarcul, cu atât mai bine se vor simţi locatarii.




Oare ăştia au aici toaletă?

„Expansion pack"-uirea continuă

În virtutea inerției dar și că e la modă, **Red Storm Entertainment**, recent achiziționată de **Ubi Soft**, și-a propus și a realizat un nou titlu: *Black Thorn*. Acesta este, în esență, un add-on pentru *Rainbow Six: Rogue Spear*, engine-ul fiind același.

În urmă cu trei ani **Red Storm Entertainement** a apărut de nicăieri și a aruncat pe piață *Rainbow Six*. În scurt timp a ajuns să candideze pentru cel mai bun shooter al anului, unii chiar lansându-se neglijent în declarații de genul: cel mai bun făcut vreodată (!?). Tot acest entuziasm, cu timpul, i-a stimulat rău de tot pe producători și rezultatul a fost *Rogue Spear*. Acesta a adus câteva lucruri noi, printre care o grafică mult mai bună, un AI mai pișcăcios, faptul că te poți uita după colț (deosebit de important, chiar esențial). Totuși, bug-uri existau și acolo: teroriștii fugeau și la un moment dat se opreau încremeniți (probabil li se termina AI-ul), devenind astfel ținte ușoare; coechipierii tăi uitau uneori să te ajute sau nu acționau la comenzi și ajungeai „dincolo", precum și... altele. Și cum întotdeauna există loc de mai bine (dar și de mai rău), ce s-ar întâmpla dacă s-ar și face mai bine. Probabil ar fi o minune. Rar se întâmplă așa. De obicei se câștigă pe o parte și se pierde pe alta. Dar omul, cât trăiește, speră, și când moare, speră alții pentru el.

Black Thorn?

În paralel cu ceea ce spuneam mai devreme, iată că după încă alte două add-on-uri, respectiv *Urban Operations* și *Covert Ops*, se încearcă o reeditare a succesului avut anterior cu *Rainbow Six*. Dacă ați jucat *Rogue Spear*, în principiu vă veți descurca și în *Black Thorn*. Modul de joc este același, fiind vorba, de fapt, de un „stand-alone mission pack" care rulează pe engine-ul de *Rogue Spear*. Ca și noutăți aduce 10 misiuni single-player, toate cu povestea lor (suficient de lungă, de altfel). La prima vedere, misiunile sunt destul de asemănătoare cu cele din Rainbow Six dar, conform declarațiilor producătorilor, adevăratul lor farmec îl reprezintă originalitatea. Da, sunt misiuni-copii ale unor evenimente reale.

Jocul va include șase hărți multiplayer, din care am văzut cinci. Zvonurile spun ceva despre o pagodă, o clădire de birouri, un depozit de petrol din Alaska, o tabără ascunsă (de teroriști) și o stradă (?). În modul multiplayer a apărut o noutate: modul „Lone Wolf" (Țapăn, ha...). Ce-i cu adevărat fain e că, dacă-l omori pe lupu` ăsta, te faci tu lup și jocul o ia de la capăt. Și atunci să vezi! Îți poți alege orice tip de armă vrei. Ceilalți au un amărât de pistol! Și deosebit de important: ești singur contra tuturor.

Black Thorn!!!

În principiu, după succesul fantastic pe care l-a avut echipa asta antitero în eradicarea teroriștilor turbulenți și fără simț civic, toată Comunitatea Europeană a dat pe spate. Și acolo a rămas. „Curcubeu Șase" ăștia au ajuns atât de importanți încât comunitatea mai sus amintită nu s-a mai putut lipsi de ei nici în ruptul capului.


Hai mă, că a venit autobuzu‘


Şefu, se vede ceva ?


Să-i mai trag una, să nu-i mai trag una...


Oare..., mai trăiesc ?

A ajuns dependentă de ei ca de somn, fiind declarată public principala forță secretă de apărare a cetățeanului de rând împotriva teroristului de meserie. Până aici toate bune și *Rainbow Six*. De aici înainte rămân doar *Rogue Spear* și morții din tabăra adversă. După câteva misiuni normale, ca de exemplu ostatici la Museul Metropolitan de Artă și deturnare de avion, apare adevăratul motiv al situației de criză (mă rog, una de pe-acolo). Acesta este foarte simplu: două „mici" organizații deosebit de teroriste, de fapt cele mai teroriste - Mafia Rusească și Asociația (non-guvernamentală, non-profit) Teroriștilor (profesioniști) din Orientul Mijlociu - își cam combinaseră acțiunile în a crea o lume mai bună pentru ei.

Și atunci cei „Șase Curcubei" s-au enervat rău de tot și au salvat lumea în ultima clipă (trecând printr-o grămadă de misiuni). Bineînțeles, zeii au fost mulțumiți. În înțelepciunea lor nemărginită au mai educat unul, doi teroriști pe aici, pe acolo, că e păcat de jocul ăsta să aibă numai atâtea părți.

Continuare „Black Thorn?"

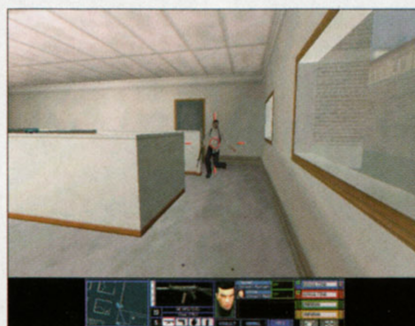
Acum nu-ți rămâne decât să te dai drept salvator, adică antiterorist. Pentru asta ai la dispoziție un întreg set de arme noi (vreo zece), specialiști ochitori pentru activitatea „long distance" și un număr de vreo 400 de modele de gestică și reacție. Armele noi promise se vor încadra probabil în următorea listă: 3 pistoale, 3 arme semiautomate, 4 arme de asalt, 2 arme pentru trăgătorul de elită și o armă automată.

Cu adevărat minunat este că toate aceste arme sunt înălțător de nerăbdătoare să-și încălzească țevile pe spatele celor ce reprezintă vânat in grandiosul joc al celor ce gândesc: „Mai bine mort decât terorist", dar și invers. Producătorii spun că acum teroriștii vor reacționa mult mai real. Vom auzi respirația sacadată a coechipierilor aflați prea aproape (bine că n-o putem mirosi), pe timp de iarnă fiind chiar vizibilă. Dat fiind faptul că bocancii militărești vor lăsa urme pe zăpadă, o să ne putem găsi echipa mult mai ușor în situații nefericite. Dacă vreți să vă dați mari, puteți înregistra și trimite filmul cu acțiunea voastră cea mai adevărată la prieteni, cunoștințe, S.R.I., U.S. Army etc. Rănile, cantitatea de sânge, urletele de factură tipic teroristă, imposibilitatea de a lăsa un terorist în viață dau acestui vechi, dar înnoit joc un farmec de nedescris (îl puteți descrie voi dacă vreți). Nimic nu se compară cu un terorist care se sufocă după ce l-ai nimerit în gât cu figura perplexă a unui ostatic după ce l-ai nimerit din greșeală, cu modul „american movie" în care teroriștii se scurg pe podea în focul agoniei (și extazului privitorului).

Dar cum fiecare își alege viața, nu vă recomand nici un pic de milă. Nimeni nu i-a forțat să vă devină adversari. Asta e... . Acum, ca o mică paranteză, ar trebui să vă spun că **Red Storm Entertainment** a anunțat lansarea oficială a jocului pe data de 1 octombrie 2001. Fiind foarte riguroși în respectarea termenelor, să vă luați orice speranță că vor întârzia. Foarte probabil acest lucru nu se va întâmpla.

Stare de spirit

Da... munca în echipă. Ce poate fi mai înălțător pe lumea asta decât să știi că ai salvat viața colegului tău de luptă. Unii ar spune că e mult mai emoționant la festivitatea de decorare postmortem. După cantitatea de lacrimi, cu siguranță. Dar dacă ne gândim la avantajele pe care o astfel de acțiune uneori sinucigașă le aduce, veti observa că merită. O să vă livrez un exemplu: un polițist american salvează viața unui alt polițist american. Rezultat: polițistul salvator va deveni preferatul publicului polițienesc și, ca recompensă, i se va acorda o reducere masivă, la fel de polițienească, la cafea și gogoși. Hmm... gogoși. Ar merge și o plăcintă cu mere. Poate o iahnie (SFX and nose filter included).

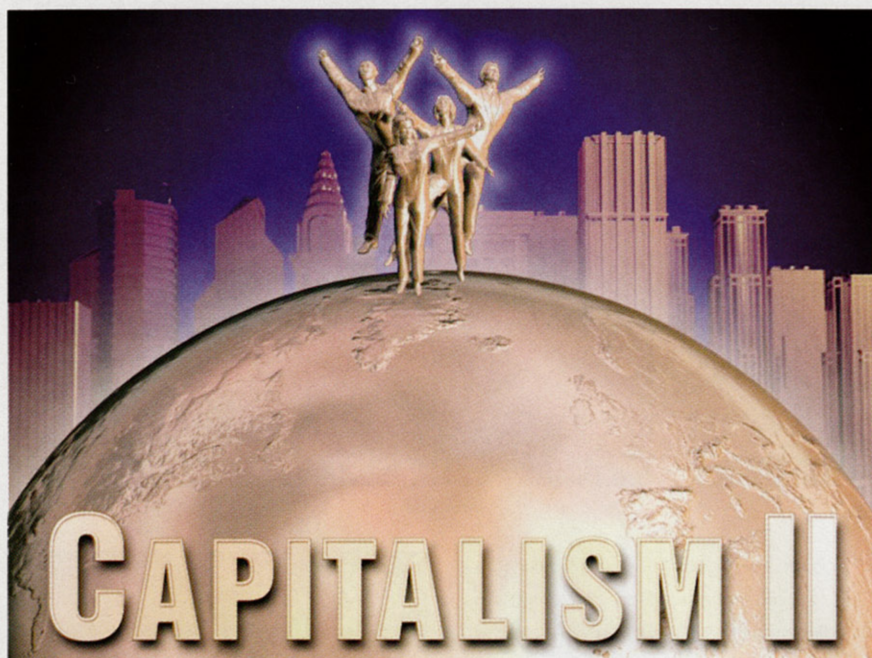

Îmi acordați onoarea acestui dans ?


Îmi pare rău. Sunt în timpul serviciului.

E greu. Nu știu. Poate... dar oricum să știți că merită. E o viață. O viață de câine flămând. Plouă. „Nu aici, afară". „Cum adică?" „De ce?" „Nu contează", mă acompanie mâna dreaptă într-o mișcare descendentă. Vorbesc singur. Îmi curge saliva. De ce? A, gogoașa. Îmi rod o unghie. Mi-o rod și pe cealaltă. Daaa, unghiile astea...

Locke

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Black Thorn
Gen:	FPS
Producător:	Red Storm Entertainment
Distribuitor:	Ubisoft Entertainment
Procesor:	PII 266 MHz
Memorie:	32 MB RAM
Accelerare 3D:	DA
Multiplayer:	DA
Data apariției:	octombrie 2001



Magnații internaționali își dau mâna la Ubi Soft

A trecut ceva vreme, chiar prea multă după părerea mea, de când nu am mai avut ocazia să joc un simulator economic bun. *Transport Tycoon* este în continuare preferatul meu în acest domeniu, iar acest lucru spune multe. Pe la mijlocul anilor '90, o companie destul de tare la acea vreme, *Interactive Magic* lansase un joc micuț realizat de un tânăr ambițios ce a avut mai mult succes de cât s-a așteptat oricine. *Capitalism* încerca să simuleze cât mai bine și mai aproape de realitate mecanismele economice care ghidează lumea mega-corporațiilor internaționale. Și într-o oarecare măsură putem spune că a reușit.

Timpul a trecut, iar acum suntem aproape de lansarea celui de-al doilea joc al seriei, *Capitalism II*. Creat de același ambițios, ceva mai vârstnic acum și sub aripa ocrotitoare a **Enlight Software** și **Ubi Soft**, jocul se îndreaptă încet și sigur către îndeplinirea așteptărilor publicului amator de senzații tari la cârma unui concern.

Economia...

Societatea capitalistă este un ocean plin de rechini, în care cel mai mare și mai puternic îl înghite pe cel mai mic fără nici o umbră de îndoială sau vreo mustrare de conștiință. Este locul în care domnește încă legea junglei, cel puternic tronează despotic. *Capitalism II* este un simulator al acestei societăți și încearcă să ne aducă un pic din savoarea și sălbăticia ei.

Practic, cum se întâmpla odată, primești o sumă de bani, obscură, cu care va trebui să pornești și să dezvolți o afacere într-un oraș, urmând ca în timp să te extinzi și pe alte meridiane. Jocul se ocupă de toate aspectele unei mici afaceri (sau ale unei megafaceri în cazul în care ajungi până la acel nivel), trecând prin toate fazele, de la recoltarea materiilor prime (miniere sau agricole), prin prelucrarea lor și apoi vânzarea produsului finit. Spre deosebire de alte simulatoare ale genului, nu trebuie să deții sau să construiești tot acest lanț economic. Te poți descurca foarte bine și ocupând doar poziția de verigă, cât mai importantă. Poți să câștigi bani frumoși și numai deschizând un lanț de supermaket-uri în cazul în care producția de mâncare din zonă sau importurile sunt suficiente pentru a te aproviziona. Sau poți foarte bine să te descurci deschizând câteva oțelării, al căror produs să-l vinzi apoi fabricilor oponenților. Rivalii în afaceri pot deveni parteneri foarte buni, de altfel scopul jocului nici nu este să elimini concurența (ceea ce nu înseamnă că nu o poți face dacă te ține strategia).



Supermarket în stil occidental.

Fiecare oraș are propriile resurse și necesități, nefiind rare ocaziile în care se vor face importuri între sucursalele tale pentru a putea face rost de toate materialele necesare procesului productiv. Pe lângă acestea, orașele au o serie de porturi comerciale sau industriale care pot aproviziona en-gros cu diverse materii prime (cele industriale) sau produse finite (cele comerciale) afaceriștii din oraș.

Din păcate, *Capitalism II* îți cam forțează un pic traseul, mai ales în faza primară a afacerii. Suma mică de bani deținută ca și tipul de resurse din orașul de început te vor obliga să-ți începi aventura antreprenorială cu ceea ce noi numim cu fală „chioșcăraie". Dacă vrei să te



OK. Cine mi-a ascuns magazinul?



Hei, sunt aici jos!!! Cum de nu mă vedeți?



Ghidul micului întreprinzător.



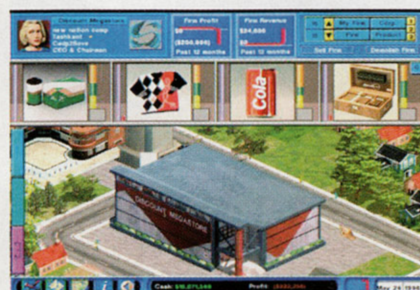
În sprijinul fermierilor.

lansezi de exemplu în producția de blugi de exemplu, îți va fi greu, nu pentru că nu s-ar vinde, ci pentru că nu prea ai posibilitatea să obții materiile prime necesare (nici din producție internă, nici din import). Acest lucru este valabil pentru aproape orice produs complex ce necesită mai multe semifabricate pentru a fi obținut. Și uite așa te trezești, atât tu, cât și oponenții (fie ei virtuali sau umani) că începi prin a-ți deschide o mică prăvălie în care să vinzi tot felul de nimicuri, abia după ce ai strâns o sumă frumușică să ai șansa de a produce ceva mai complex. Nici chiar când ai banii necesari nu e sigur că poți produce ceva, așa cum mi s-a întâmplat mie când am vrut să construiesc computere și m-am trezit că nu aveam de unde să fac rost de... siliciu.

... și hârțogăraia aferentă

Producția și vânzarea nu sunt singurele aspecte ale unei afaceri. Pe lângă acestea au loc o mulțime de alte activități, dintre care jocul ne-a salvat cel puțin de contabilitate care e ținută automat. În schimb, campaniile de promovare a produselor (individuale sau pe brand), acțiunile de bursă și multe astfel de mărunțișuri sunt toate aduse în atenția noastră. Norocul nostru constă în faptul că, deși în timp real, *Capitalism II* are și posibilitatea de a stopa curgerea timpului suficient cât să analizăm situația și să luăm deciziile potrivite. Deși e un simulator pur economic, cercetarea tehnologică este și ea prezentă ceea ce n-ar trebui să surprindă pe nimeni. Se știe că orice concern care se respectă are cel puțin un departament de R&D (Research & Development). Aceste laboratoare te vor ajuta să mărești calitatea produselor tale, fapt ce se va reflecta atât în vânzările produselor obținute cu noile tehnologii cât și în imaginea generală a firmei. Cel mai important element va fi însă cu siguranță acel mic ghid al producătorului îngropat undeva printre opțiunile de informații. Cu ajutorul lui veți putea localiza rapid ingredientele necesare pentru a obține un anumit produs sau veți putea afla ce să faceți cu un semifabricat achiziționat. Consultarea lui în prealabil vă va putea decide și viitorul în afaceri, deoarece în funcție de resursele disponibile în oraș veți ști de ce să vă apucați.

Capitalism II este un joc extrem de atractiv fiind suficient de ușor de manevrat pentru a atrage și pe cei novici într-un asemenea gen, dar și suficient de complex pentru a-i menține interesați și pe veteranii genului. Cu toate că economia simulată este un pic cam idealistă, foarte rar apar evenimente neprevăzute; și dacă faci totul ca la carte, succesul este asigurat. Versiunea primită și testată de noi era doar un beta, cu toate acestea, având în vedere data de lansare destul de apropiată nu cred să mai intervină schimbări drastice. În orice caz, dacă aceste modificări vor apărea, cu siguranță vi le voi prezenta în review-ul ce va fi scris probabil foarte curând.



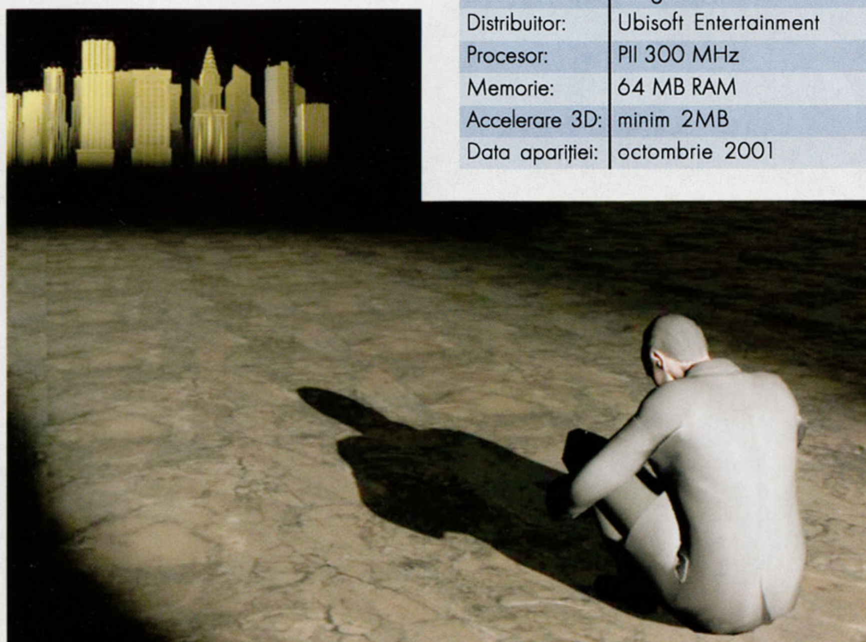
Vă povesteam de prăvălia mea, ne?



Ofer și garanție.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Capitalism II
Gen:	simulator economic
Producător:	Enlight Software
Distribuitor:	Ubisoft Entertainment
Procesor:	PII 300 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	minim 2MB
Data apariției:	octombrie 2001






Die, Dali, die!!!


Pentru cei care nu ştiu, cam aşa arată Myst... Schizm

Ceva cu vrejul de fasole...

De când cu Myst III...

Jocurile cu grafică prerenderizată au pierdut mult teren de când cu accelerarea 3D, cu NVIDIA şi al său GeForce. Totuşi, există o categorie de fani care pur şi simplu vor cu tot dinadinsul să joace ceva care nu necesită neapărat cea mai nouă şi mai scumpă placă video. Ei sunt cei care visează la epoca jocurilor „bune", cu fundaluri pre-desenate şi statice, dar care ofereau totuşi o senzaţie de imersiune cu totul aparte.

Seria *Myst* stă drept cea mai puternică dovadă: după ce primele două jocuri s-au vândut, după unele studii, în nu mai puţin de 9,5 milioane de exemplare, *Myst III* vine şi el ca o furie şi încearcă să mături piaţa şi să obţină un loc într-o industrie saturată de jocuri accelerate. Până una alta, iată că şi o firmă foarte puţin cunoscută, **Detalion** (producător), alături de o altă firmă, tot atât de puţin cunoscută (excepţie făcând poate doar Polonia) – **L.K. Avalon**, au hotărât să încerce piaţa cu degetul şi se pregătesc să lanseze un joc cu grafică pre-făcută.

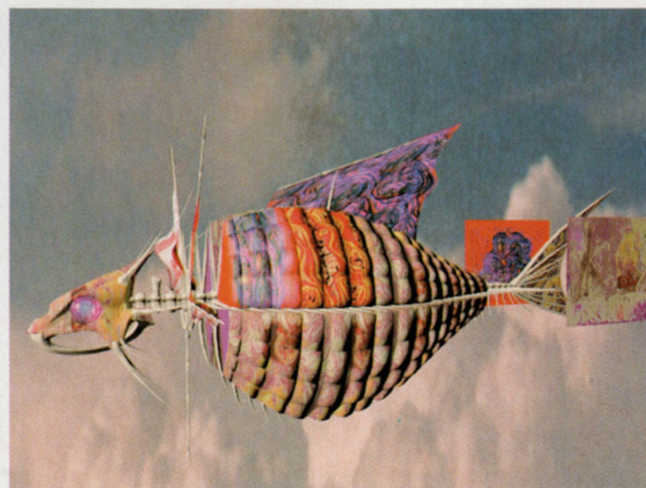
Ce mai poveste!

Şi uite-aşa ajungem în 2083, când, în urmă cu zece luni, primii oameni au ajuns pe Argilus, o planetă îndepărtată. Acolo au fondat oraşe, chiar metropole, au construit instalaţii industriale.

Acum toate sunt părăsite. Uşile au fost lăsate deschise. Masa începută n-a mai fost terminată. Apa mai curge la baie. Totul funcţionează încă, dar nu mai există nici o persoană pe Argilus. Producătorii spun că sentimentul pe care îl oferă jocul în aceste condiţii este asemănător celui pe care trebuie să-l fi simţit cei care au descoperit nava Mary Celeste, părăsită, abandonată şi lipsită de echipaj.

Pe lângă oraşe şi instalaţii industriale, au fost constituite şi baze de cercetare. Acum o navă de transport, pe numele ei Angel, este trimisă pentru a cerceta starea acestor baze. Cum nici una nu răspunde, se pare că şi echipele de ştiinţă au dispărut. În liniştea cam apăsătoare care s-a lăsat, mai apare o problemă: sistemele de pe navă încep să pice ca muştele lovite de plici şi, ca un adevărat căpitan de navă... te repezi să o abandonezi când o ia la vale. De aici, problema trebuie să o rezolve jucătorul.


Formă... cu fond


Anul nou chinezesc?


Cu siguranță, inspirație maritimă...


...fără apă, fără sare

Schizm: Mysterious Journey este deci un adventure 3D, la persoana I, cu o poveste non-violentă (spre marea bucurie a părinților disperați de efectele pe care le au jocurile asupra comportamentului și eticii copiilor lor) și cu un gameplay non-liniar, care pare-se că permite jucătorului să aleagă ordinea în care să rezolve puzzle-urile. Marele atu pe care producătorii încearcă să-l scoată în evidență este cooperarea cu Terry Downling, scriitor science-fiction australian care a primit o căruță de premii literare.

Grafica promite destul de puține inovații comparativ cu seria *Myst*. În primul rând, deși formele și culorile sunt vii și pline de imaginație, totul este static, tocmai pentru că grafica este pre-renderizată.


Metalorganic


Atenție... se creează atmosferă


Săli goale, plase, felinare, tronuri părăsite=atmosferă

Unde-s doi...

Dacă vă mai aduceți aminte de *Watchmaker*, spuneam că în jocul celor de la **Trecision** pot fi controlate două personaje aproape simultan. La fel, *Schizm* oferă și el această opțiune care, spun producătorii, îl eliberează pe jucător din chingile liniarității. Ambii protagoniști pot rezolva independent puzzle-uri, dar uneori este nevoie să-și dea mâna întru rezolvarea unor situații problematice (știți voi... ea apasă un buton, el împinge un perete etc.)

Oricum, o planetă precum Argilus pare un loc ideal pentru mister: orașe plutitoare, galerii subterane, orașe industriale abandonate și nave maritime organice.

Toate vor fi reprezentate 3D, fotorealist și la o rezoluție de 640x360, în high-color. Engine-ul grafic folosit poartă numele de V-Cruise și permite navigarea lină și rapidă între locații, pe lângă posibilitatea de a roti imaginea cu 360 de grade. Navigația este controlată complet cu ajutorul mouse-ului.

Se pare, deci, că *Schizm: Mysterious Journey* diferă radical de *Myst* doar în ceea ce privește povestea, pentru că grafica și prezența personajelor filmate ne fac să credem că avem de-a face doar cu o clonă, o palidă imitație.

În fine, privind imaginile, pasionații de acest gen de quest ar putea să simtă mici fiori trecând alene pe coloane vertebrale, dar cam atât. Personal, prefer quest-urile „real-time", pentru că nu am o senzație atât de mare de artificialitate ca în cele cu grafică prerenderizată.

Ca un ultim și mare atu al jocului, producătorii lui *Schizm: Mysterious Journey* se laudă cu un sistem de sonorizare hi-fi, treide, care, în cazul în care sunteți fericiți posesori de sateliți (de telecomunicații), vă va face să simțiți și sonor ambientul dinamic (?) al jocului. Whatever...


Schizm: Of Steamwork and Magick Obscura


Welcome to our harbour. Have a nice and pleasant Schizm.

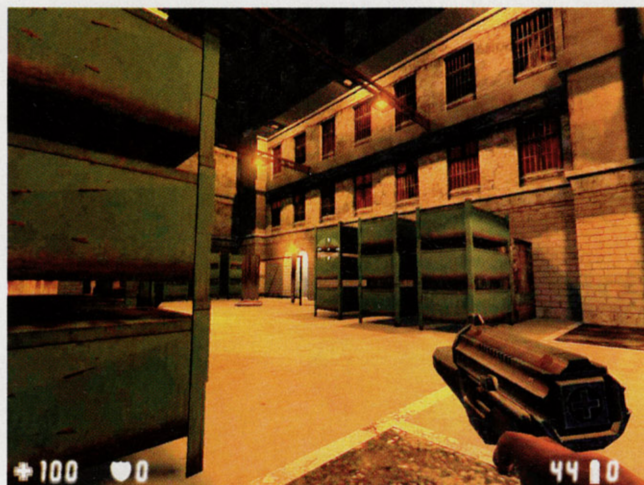
Întru mântuire

Totuși, să nu faultez jocul polonez înainte de a-l fi văzut. Deși, vă spuneam, nu sunt un mare fan al genului (deși a fost o vreme în care mă uitam cu prea mult jind la pozele din Myst), totuși *Schizm* va putea avea succes dacă producătorii reușesc să îl realizeze, știți voi, the cool way (indiferent dacă e vorba de versiunea CD-ROM sau cea DVD-ROM). Până atunci, mă întorc cu drag la *Prince Dizzy* și engine-ul lui în timp real (sau poate m-am dus prea departe...)

Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Schizm: Mysterious Journey
Gen	Adventure
Producător	Detalion
Distribuitor	L.K. Avalon
Procesor	PII 300 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
Multiplayer	Nu
Data apariției	toamna 2001





Un amurg cam gălbui. Becul e de vină.

Chaser

Acțiune ca-n filme pe Marte

Nu știu dacă ați auzit de **Cauldron**, o firmă producătoare de jocuri din Bratislava, dar fără îndoială ați auzit de ultimul produs al acestora - *Battle Isle: The Andosia War*, o continuare a seriei *Battle Isle*. În timp ce lucrau la această strategie (care, între noi fie zis, nu le-a ieșit deloc rău), programatorii de la **Cauldron** dezvoltau și un nou engine. Este vorba despre CloakNT, un engine care permite personajelor să se miște într-un mediu real și să folosească arme cât mai apropiate de cele reale.

Acest engine va fi folosit în următorul proiect al companiei: *Chaser*. Orientându-se probabil după tendințele pieței (vezi mulțimea de FPS care se află în lucru în acest moment și cele care au apărut deja), **Cauldron** s-a îndreptat spre un first person shooter care promite destul de mult în acest moment. Dar să vedem despre ce este vorba...

Viața de după...

Nu știu exact de după ce (probabil după ce FC Brașov câștigă Liga Campionilor sau România devine cea mai mare putere mondială), dar există în fiecare scenariu de joc un moment de cotitură al omenirii, o linie peste care trecem și lucrurile încep să ia o întorsătură periculoasă. La fel se întâmplă și în *Chaser*. Pe Pământ viața mai este posibilă, însă nu este deloc ușoară (un element nu atât de futurist pe cât s-ar dori). În marile orașe s-a împânzit sărăcia ca o ciumă, iar suburbiile sunt controlate de puternice bande „de cartier" (oare de ce oi fi având o senzație de deja vu?). Rivalitățile dintre cartiere duc la sângeroase lupte pentru supremația în zonă. E ușor de închipuit cum se vor prezenta lucrurile în acele vremuri: un fel de ghetouri mult mai tehnologizate decât în prezent vor fi locul de naștere al tuturor problemelor, dar tot aici se vor găsi și soluțiile lor. Cu toate acestea, omenirea a realizat un pas uriaș cu 44 de ani în urmă. Este un vis al omenirii la care se lucrează și astăzi. Prima colonie pe Marte tocmai a fost înființată și se pare că aici s-a mutat toată „lumea bună" de pe Pământ. Vilele din cartierele selecte ale bogătașilor nu valorează nici cât o mansardă de pe Marte. Are loc o migrație a aristocrației spre această planetă, care devine un fel de paradis regăsit (dacă stai să te gândești la condițiile pe care ți le oferă Marte, un deșert imens cu temperaturi insuportabile pentru ființa umană, afirmația de mai sus devine un pic cam exagerată, dar ce nu poate face viitorul?).

Fugăritul

Eroul nostru, pe care îl vom ajuta să treacă prin greutățile vieții, nu poate fi altul decât *Chaser* (Fugăritul). Acesta este membru al unei agenții de securitate. Când se afla într-o misiune secretă sub acoperire (vindea vată de zahăr la un colț al Marelui Canion de pe Marte) a fost grav rănit (mai mult ca sigur o intoxicație acută cu zaharină) și și-a pierdut parțial memoria. Din această cauză nu-și poate ex-



Hale industriale pe Marte



Pe unde urci când e scara ruptă?



Mi-am scos roțile la plimbare



Nivelul 3

plica pentru ce trupe masive de comando vor să-l elimine (ce să-i faci, dacă vata pe băț e monopolul statului), o mulțime de „băiețași" din mahalale îi doresc moartea (nu trebuia să asculte manele în teritoriile raperilor) și oamenii mor pe capete în jurul lui (zahărul avea trichineloză). Vă dați seama la ce situații va fi expus Fugăritul de acum încolo. Va trebui să caute un mod de a scăpa dintr-o navă avariată care se prăbușește și să-și păzească pielea de ploaia de gloanțe ce roiește în jurul lui. Zgomotele de geamuri sparte și de gloanțe care scrijelesc pereții îl vor acompania în luptele dintre găști. Va trebui să facă față misiunilor din miez de noapte alături de trupele de parașutiști când vor cuceri un depozit de armament (de fapt viitorul depozit de pe Marte al Fabricii de Zahăr de la Bod). După toate acestea, distrugerea unor masive structuri de oțel pentru a ataca o navă de transport din hangar se va dovedi a fi floare la ureche. Pe parcursul acțiunii, Chaser va avea mici scântei pe creier prin care va întrezări amănunte ale vieții sale anterioare și, încet încet, va afla cum a ajuns dintr-un cetățean cinstit, cu familie și copii, în situația de a se lupta pe viață și pe moarte pentru o bucată de „zahăr". Am mai văzut așa ceva destul de recent în *Max Payne* și, sincer să fiu, nu mi-a plăcut deloc. Flashback-urile pe care Max le avea sub forma unor coșmaruri nu mi s-a părut a fi implementate prea bine în acțiunea jocului, iar labirinturile sângeroase prin care trecea acesta erau de-a dreptul plicticoase. Să sperăm însă că în *Chaser* lucrurile vor ieși mai bine. Această dezvoltare a personalității Fugăritului a fost implementată de creatori pentru a realiza o mai bună identificare a jucătorului cu jocul (cel puțin în opinia producătorilor). Pentru noi, gameri, jocul nu va consta numai în împușcături în dreapta și stânga, ci ne vom atașa mult mai mult de Chaser, trebuind să mergem mai departe pentru a afla de ce s-a întâmplat așa și nu altfel, de ce eroul nostru a ajuns în această situație și nu se află pe plajă, la mare, bând un suc rece și privind romantic valurile care se sparg de țărm.

Armele disponibile în joc sunt foarte variate și sunt copiate după modele reale: pistoale, puști, shotgun, mitralieră, grenade, aruncător de grenade, explozibil etc. Nu există nici una care să nu existe în realitate, toate aflându-se în dotarea unităților militare. Deși acțiunea se petrece pe Marte, nu vor exista extratereștri în acest joc. Ne vom întâlni cu o groază de lume, de la soldați, membrii ai organizațiilor secrete, băiețași din cartiere, până la cetățeni obișnuiți, fiecare cu treaba lui, fără nici o dorință de a face pe eroii în luptele din jurul lor.


În sfârșit afară


O, Soare

Cum va fi CloakNT?

Cauldron s-a remarcat și prin engine-ul pe care l-au folosit pentru *Battle Isle: The Andosia War*, un joc care se mișca și arăta foarte bine. Dacă mai luăm în considerare că engine-ul avea cel puțin doi ani la momentul lansării jocului, ne putem imagina de ce va fi în stare CloakNT. Acesta se axează în principal pe redarea interioarelor, dar poate prezenta la fel de bine și locațiile exterioare de întindere nu prea mare. Pot fi proiectate niveluri foarte complexe. Din punct de vedere al graficii, este asemănător cu engine-ul de *Quake3* sau *Unreal*, dar are multe lucruri în plus, cum ar fi luminile și umbrele real-time per-pixel. Ce înseamnă acest lucru? Mișcarea oricărei surse de lumină va fi reflectată și va genera umbrele pe care le întâlnim în realitate. Această opțiune grafică poate fi oprită pentru ca jocul să se miște bine și pe sistemele mai puțin performante.

Cam acestea ar fi de spus despre *Chaser* în momentul de față. Se anunță un joc interesant, ce va face fără îndoială furori în comunitatea gameristică. Un posibil rival la *Max Payne*, cu multiplayer și o grafică poate chiar mai reușită cred că va încânta pe oricine.

Sebah

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Chaser
Gen	FPS
Producător	Cauldron
Distribuitor	Fishtank Interactive
Procesor	PII 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minim 16MB
Multiplayer	Da
Data apariției	N/A



Sudden Strike Forever

Machiaj pentru eternitate?

Bineînțeles că, odată pomeniți cu CD-ul *Sudden Strike Forever* în mânuțele noastre tremurânde după tactică și strategie, ne-am apucat să vedem dacă s-a îmbunătățit ceva în punctele unde ne durea pe noi tare, după cum am arătat în articolul din ianuarie anul acesta. Articol dedicat primei apariții a *Sudden Strike* pe piața jocurilor PC, în care dădeam sălbatic, cu un topor ascuțit pe îndelete, în problemele clare ale acestui joc: dificultatea controlării tactice a tuturor unităților, cauzată de lipsa unor pârghii reale și realiste de comandă, precum și modelarea complet aiuristică a „sănătății" unei unități militare, în sensul în care un tanc putea fi distrus cu o grenadă, sau de un număr suficient de mare de infanteriști care trăgeau în el cu puști sau mitraliere!...

Fondul de ten

Ete că s-a schimbat cevașilea în bine - s-a ușurat sarcina minării terenurilor. Înainte vreme, ca să pui mine pe undeva, trebuia să-ți aduci o trupă în locul respectiv și să îi dai comanda de punere a minelor. În marasmul tactic al lui *Sudden Strike*, în care îți trebuie patru mâini și cinșpe ochi ca să faci o treabă ca lumea, era lucrul dracului să mai fii atent și când îți ajunge trupa în locul de minat, ca să le dai comanda de minare. În sfârșit, în versiunea „pentru eternitate" a *Sudden Strike*, poți da direct unei trupe comanda de minare a unui anumit punct de pe hartă, iar ei se vor duce acolo și vor face treaba cu pricina, fără ca tu să le mai duci grija. Exact același tip de comandă a fost creată și pentru trupele de sapper-i, cărora le spui direct „Repair Bridge" și le indici podul respectiv. Ei se duc și îl repară, întocmai ca la punerea minelor.

Un al doilea element de schimbare se referă la „calculated unload of units". Ceea ce înseamnă că poți selecta care din oamenii aflați într-un camion pot fi dați jos la un moment dat. Practic, nu mai ești nevoit să debarci toată trupa din vehiculul de transport - poți face acest lucru la nivel individual.

Lifting facial moderat

Dar sunt și lucruri noi în *Sudden Strike Forever*! Sub aspectul gameplay-ului, lucrurile au evoluat un pic prin folosiriea de către generali a unui binoclu, care îmbunătățește posibilitățile de observație în teren. Apoi, se spune de către producători că vehiculele de luptă pot fi deplasate și cu spatele - element extrem de important la tancuri și vânători de tancuri, care o luau ușor pe cocoașă în primul *Sudden Strike*, atunci cînd îi puneai să se retragă, iar ei se întorceau frumos cu spatele, cea mai vulnerabilă parte a lor, la dușman, și porneau în retragere. Poc! și rața cade ... era destinul lor inevitabil. De data aceasta, blindatele se pot retrage cu spatele, dar numai dacă nimerești cu mouse-ul o zonă foarte îngustă (de vreo câteva grade) din spatele lor, atunci când le dai comanda de move. Din păcate, în febra desfășurărilor tactice din *Sudden Strike*, numai precizie de 2-3 grade în poziționarea mouse pointer-ului nu mai ai... Așa că foarte greu veți reuși să folosiți această retragere cu spatele, fapt absolut regretabil.

Există, totuși, o noutate care ne-a încântat. Experiența ofițerilor mărește experiența trupei în prejma căreia sunt așezați. De fapt, zău dacă ăsta nu este primul element tactic inteligent, realist și util de care dau dovadă CDV în *Sudden Strike Forever*! Mai ales că te obligă să fii mult mai atent cu ofițerii experimentați, ce trebuie cât mai bine protejați pe parcursul unei misiuni.



Pastel de toamnă



Fallschirmjaeger-ii cad din cer. Ei și fulgii de nea...


IS-uri îngrozite de infanteria inamică !?...


Oraş tunisian bătut de artileria germană.

Rimel

Ei, dar sunt și tipuri noi de unități militare în *Sudden Strike Forever*. Avem obuziere grele și ușoare (acestea din urmă putând executa trageri indirecte, dar și directe, de apropiere!), mortiere grele, mortiere portabile, Goliath-uri (numite numai „charge carriers" în joc), precum și medici individuali, pedeștri. Totalul unităților militare noi este de peste 30. Dar, suntem în continuare nemulțumiți de nerealismul unora dintre unități, valabil de fapt pentru întregul joc - dacă înainte puteai distruge un tanc cu două lovituri de mortier, acum poți distruge două tancuri cu o lovitură de mortier greu, ceea ce trece de limita suportabilă a stupidității. Ceea ce se poate spune și despre introducerea a trei niveluri de dificultate a jocului, setare al cărei efect noi nu l-am prea simțit. A, totuși, să nu uităm a pomeni și faptul că efectul „charge carrier"-elor în luptă este simțitor exagerat față de realitatea istorică - Goliath-urile s-au dovedit un fiasco total pe câmpul de luptă.

În rest, adăugirile prin care *Sudden Strike Forever* se poate face remarcat constau în patru noi campanii, șapte single missions și un mare număr de hărți pentru multiplayer. Campaniile sunt: cu americanii, toamna, pe Frontul de Vest, cu englezii în nordul Africii, cu nemții în Rusia, iarna, și cu rușii în estul Europei. Important pentru fanii acestui joc este faptul că pe CD-ul *Sudden Strike Forever* se află și un editor de misiuni, foarte bine conceput, care permite crearea de hărți proprii în cel mai mic amănunt.

Lentila de contact

Dacă este să fim o țâră subiectivi, nu ne putem opri a da din coadă fericiți că există, în sfârșit, o campanie dedicată exclusiv englezilor. Ho-ho, și tocmai în nordul Africii (că nemți fiind, **CDV** ar fi putut prefera dezastrul de la Dunkirk)! Trebuie să recunoaștem, ne-a săltat inima de bucurie văzând întinderile de nisip, dar și clădirile specifice zonei: ruine istorice, ruinele caselor, ruinele moscheelor, ruinele minaretelor și ruine de instalații portuare. O panoramă reconfortantă - aceste ruine se află în deșert... Iar palmierii, palmierii ne-au dat gata, maimai să ne strângem cavaleria dromaderă ca să șarjăm infanteria egipteană... Cum, nu suntem în *Age of Empires*? Ăștia se numesc nemți? Scuzați, îmi iau elefanții și plec... Da' sunteți siguri că nu suntem în *AOE*?

Ah, iar campania (agricolă?) de toamnă a americanilor în vestul Europei este un prilej de încântare pentru inima și ochiul sensibil. Culorile aprinse ale arborilor se scoboară din poeziile clasicilor, și te-ai aștepta să vezi perechi melancolice împărtășindu-și palpitațiile sentimentale pe lângă plopii în flăcări. Pentru pictură, deci, **CDV** primește nota șaișpe.

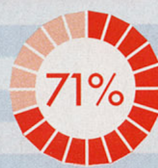
Ei, dar climaxul amuzamentului l-am atins în momentul în care am trimis o trupă de englezi să demineze un teren. Efectiv, tonul, aerul, maniera în care aceștia au început să cânte (ușor gutural) „Rule Britannia" ne-a făcut să râdem în hohote, cu generoase emisii nazale pe care ne-am grăbit să le transformăm în biluțe pe care, cu bobârnace iscusite, le-am lipit de birourile colegilor de redacție. Jumate din „fun"-ul de care am avut parte jucând *Sudden Strike Forever* a fost generat de acești englezi (în)cântători. Altfel, admirabilă stăpânirea de sine a producătorilor jocului în ceea ce îi privește pe englezi - aceștia, spre deosebire de celelalte națiuni combatante, se disting prin aceea că nu discută ordinele, nu răspund în dorul lelii, nu trag la măsea, nu se scarpină după ceafă, nu își trec arma de pe un umăr pe celălat, nu cântă la muzicuță, nu fac pipi, nu fumează și nu scuipă cu nerușinare pe jos. Doar din când în când, emit câte un patriotic „God Save The Queen", așa, ca să fie siguri...

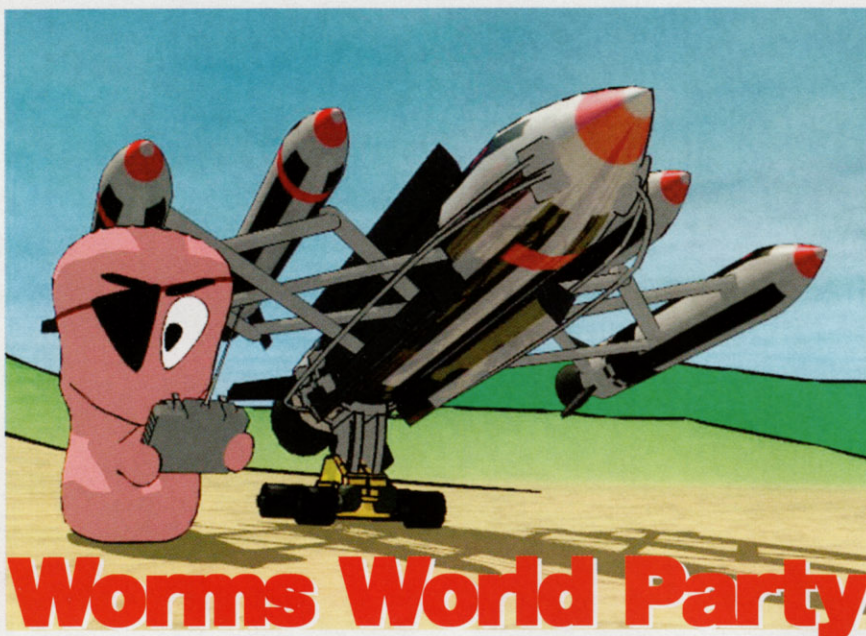
Până la urmă, tot ceea ce putem noi spera de la *Sudden Strike* este să nu rămână așa cum este *Forever*. Spunem asta deoarece suntem cuceriți de acest joc măcar sub aspectul graficii și al atmosferei. Trebuie să recunoaștem că germanii de la **CDV** sunt niște genii în felul lor, cu referire mai ales la modul superlativ în care acest joc dă pe retină. Dar, cu toată bunăvoința noastră, nu putem spune despre *Sudden Strike Forever* decât că este o versiune cosmetizată a originalului, frumoasă, simpatică, uneori dovedind chiar umor, dar, ce are asta de-a face cu tactica și strategia?...

Ștefan a PIIIG

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Sudden Strike Forever
Gen:	RTS
Producător:	CDV și Fireglow
Distribuitor:	CDV
Ofertant:	Monosit Conimpex Tel.: 01-3302375
Procesor:	P 233 MHz
Memorie RAM:	32 MB
Accelerare 3D:	Nu

LEVEL	Nota Review
Grafica:	18/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	15/30
Feeling:	03/05
Multiplayer:	15/20
Impresie:	07/10





Viermicidul sau Petrecerea Universală a Viermilor

Acestea ar putea fi două modalităţi de traducere a acestui joc, ultimul din seria *Worms*. Dacă aveţi calculator de ceva timp şi aveţi prieteni cu calculator, atunci nu se putea să nu vă veţi fi întâlnit cel puţin o dată cu un astfel de joc. Conceptul care stă la baza lui *Worms World Party* este cunoscut de mult timp. Nu ştiu dacă vă mai aduceţi aminte de un joc vechi, *Gorila*, în Q-Basic, un multiplayer turn-based în care se confruntau două gorile ce aruncau cu banane una în alta. Cam acelaşi lucru se întâmplă şi în *Worms*, doar că lupta se dă între viermi, iar obiectele cu care se atacă sunt mult mai periculoase: arme albe şi arme de foc, lovituri din artele marţiale şi salturi kamikaze. Acest concept a fost dezvoltat de **Team 17** în seria *Worms*, care include până acum *Worms 1, Worms 2, Worms Armageddon* şi *Worms World Party*.

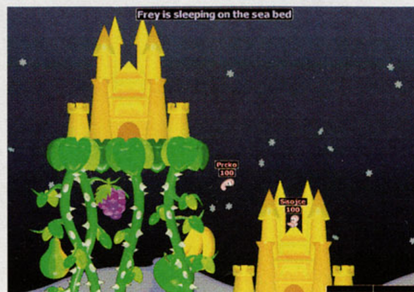
Viermi, dar ce viermi

Nu vă lăsaţi păcăliţi de aparenţe. Jocul nu arată prea bine din punct de vedere grafic, faţă de ce am fost obişnuiţi în ultima vreme. După ce că este 2D, mai pare a fi şi un simplu desen animat. Dar punctul forte al acestuia nu se află aici. *Worms* este un joc care se bazează pe feeling. Distracţia vine din confruntarea echipelor de viermi şi mai ales din modul multiplayer. Plăcerea de a disputa bătălii aprige în tot felul de decoruri haioase este întregită de mulţimea armelor pe care le are jucătorul la dispoziţie: bâtă de baseball, topoare, arcuri, pistoale, uzzi, shotgun, grenade, dinamită, bombe cu senzor, rachete ghidate, ploaie cu foc, precum şi de facilităţile pe care ţi le oferă o paraşută pentru planare, o frânghie rezistentă, un aparat de teleportare sau o maşinărie pentru săpat adânc în decor. Toate acestea vor trebui folosite strategic pentru a câştiga o poziţie superioară adversarului, o plasare a viermilor astfel încât să fie imposibil de atins, dar cu o bună rază de acţiune asupra viermilor inamici.

Viermuială unde nu este cazul

Worms World Party ar fi câştigat mai mult din aprecierile noastre dacă nu ar fi existat celelalte titluri ale seriei. De ce spun acest lucru? Pentru că nu reuşeşte să ofere cu adevărat ceva nou. Probabil că în ceea ce priveşte grafica nu se putea face prea mult (poate doar o grafică 3D). Sunetul este îmbunătăţit cu un nou soundtrack, meniurile sunt schimbate, dar senzaţia este că lucrurile au rămas la fel.


Cartier din oraşul viermilor.



Ajutoooor!


Viermi în copaci

Există, totuşi, două opţiuni pe care nu le-am mai întâlnit. În setările jocului avem posibilitatea de a face zeci de combinaţii care să diferenţieze un joc faţă de altul (prin amplificarea puterii armelor de foc, prin alegerea câte unei arme pentru fiecare vierme, prin schimbarea atribuţiilor terenului pe care se joacă, prin acordarea unei forţe disproporţionate unuia dintre viermi faţă de ceilalţi etc.). Mai există şi Wormopaedia, o enciclopedie a armelor şi celorlalte echipamente din joc.

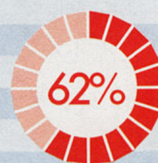
În modul single player putem conduce o campanie pe care bravii noştri viermi trebuie să o ducă la bun sfârşit. Multiplayer-ul se poate juca în trei modalităţi. Prima ar fi în faţa unui singur calculator, fiecare lovind în momentul în care îi vine rândul. Cred că aceasta ar fi şi cea mai apreciată modalitate de a juca *Worms* (cel puţin pentru mine e cea mai distractivă). Ar mai fi LAN şi Internet, pentru ultima modalitate existând deja clasamente mondiale.

Sfatul meu pentru cei care nu au jucat acest joc până acum este că merită într-adevăr cumpărat şi jucat. Fără îndoială veţi face campionate şi turnee cu prietenii voştri, deoarece se joacă foarte uşor, are un meniu uşor accesibil, nu are cerinţe mari de sistem şi este foarte distractiv. Pe cei care deţin o variantă anterioară a jocului îi sfătuiesc să rămână la aceasta pentru că facilităţile pe care *Worms World Party* le are faţă de Armageddon, de exemplu, nu justifică cheltuiala pentru un joc nou. Acest aspect se reflectă şi în nota pe care i-am acordat-o jocului.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Worms World Party
Gen	TBS
Producător	Team 17
Distribuitor	Virgin Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel.: 01-3455505
Procesor	P 200 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	Nu

LEVEL	Nota Review
Grafica	10/20
Sunet	09/15
Gameplay	15/30
Feeling	05/05
Multiplayer	19/20
Impresie	04/10



ŢI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ŞI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC: DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN RDS LINK. ANUNŢĂ-ŢI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ ACUM. ESTE UŞOR DE ACCESAT, SE MIŞCĂ REPEDE, ESTE STABIL ŞI SIGUR. POŢI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎŢI ASIGURĂ 10 MB SPAŢIU PE SERVERUL NOSTRU ŞI COSTĂ DOAR 3$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4$ PE LUNĂ) ÎŢI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎŢI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ŢI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAŢA ŞI COSTĂ DOAR 5$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎŢI TREBUIE MAI MULT? ÎŢI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ŞI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ŞI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ŞI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ŞI CARTELE RDS LINK AU ATAŞAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNŢĂ-ŢI PRIETENII ŞI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ŞI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOŢI.

*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ŞI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL WWW.RDSLINK.RO SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAŢI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

PRIN RDS LINK



RDS LINK

simţi diferenţa?

ARAD 057/228201; BUCUREŞTI 01/3010876; BRAŞOV 068/474135; CLUJ 064/438646; CONSTANŢA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAŞI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEŞTI 044/196493; SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIŞOARA 056/200100

MechCommander 2

Mechwariorii priviți de sus

Puneți-vă voi în situația mea... stau în fața calculatorului așezat pe un birou relativ mare (înalt, plin de sertare și sertărașe), unitatea centrală în dreapta mea, un telefon în stânga, cana de cafea așezată periculos de aproape de tastatură și... ah, da, cana de cafea. Gândiți-vă la scena din Jurassic Park, atunci când un lichid dubios dintr-o cană oarecare dă de veste supraviețuitorilor că sunt de abia la începutul primului film din serie (știți voi, trepidațiile pe care le observă prima oară în lichidul din cană...). Ei bine, dacă stau să mă uit în cana mea de cafea nu numai că nu reușesc să îmi ghicesc viitorul în smalț (e destul de plină cana) dar observ cu stupoare cum cerculețe după cerculețe încep să se formeze pe suprafața cafelei. Ahem! îmi zic și arunc o privire afară... Peisaj „obișnuit" (chit că e noapte, o să vă rog să vi-l imaginați ca pe lumina zilei) pentru România, industrializat la maxim, schele și mașinării ruginite, doi plopi bătuți de soartă și o intersecție uitată de lume. Și apoi încep să simt trepidațiile și un huruit îngrozitor pare că se apropie din ce în ce mai mult.





Furtună În Deșert, partea a II-a

După ce calcă peste mașinile parcate pe marginea străzii, o namilă de metal își începe drumul exact pe lângă geamul meu. Un pas, doi... hop! Își oprește un picior în aer, parcă ar fi adulmecat ceva și acum se decide ce să facă, se dă înapoi cu un pas și se oprește EXACT în fața mea. Desigur, l-am observat și am rămas fără suflare, incapabil să fac nici cea mai mică mișcare... Își rotește partea superioară a corpului (seamănă cu un cap de rață, cu un cioc metalic) și privește spre mine... Își îndreaptă apoi, încetul cu încetul (mișcare acompaniată de un zgomot ce dovedește că mașinăria are niște rulmenți bine unși) torso-ul spre mine. Nu ar fi nici o problemă dacă nu ar avea atașat de tors câte două lansatoare de rachete pe fiecare parte (o impresionantă demonstrație de forță, n-am ce zice). Și eu ce să fac?

Dacă ați ajuns să mai citiți și aceste rânduri înseamnă ori că universul **Battletech** nu vă este străin și poate chiar vă atrage sau, cine știe, poate v-ați jucat prea mult cu micuți monștri de metal (plastic, lemn, „nu, eu preferam păpușile surorii!") atunci când erați mici. Oricum, ați dovedit că sunteți interesați de subiect (deși probabil numele jocului a fost de ajuns) și mai că ați vrea să aflați mai multe.


Fii atent că mi-ai băgat laser-ul în ochi!


Un grătar mic, ceva?

Carver V

3063, pe planeta Carver V furtuna e departe de a se fi domolit. Ca întotdeauna, omenirii i se pregătește ceva și nimeni nu va fi prea fericit de schimbările și luptele ce vor urma. Trei nobile Case își pregătesc pe ascuns planurile de a câștiga controlul asupra regiunii Chaos March. Încetul cu încetul, securea războiului începe să fie dezgropată, iar micile scântei ce scapără ici și colo vor duce la declanșarea unui nou conflict armat.

Odată ce războiul devine preocuparea principală a celor trei Case, intră în discuție posibilitatea angajării unor mechwariori mercenari. Ca întotdeauna, tu ești primul care își oferă serviciile și pornești astfel, la comanda unei forțe armate extrem de puternice, într-un nou război ce va pune față în față imensele mașinării de război.

2001, pe planeta Pământ furtuna e departe de a se fi domolit. După fulminantul succes al seriei *MechWarrior* și mai mult decât interesantul *MechCommander*, iată că a venit momentul ca **Microsoft** să intre pe scena RTS-urilor bazate pe universul **Battletech**. Având deja în spate un joc din seria *MechWarrior* și cu toate minusurile primului *MechCommander* întipărite în minte (ca dovadă că unii mai și învață din lecțiile trecutului), cei de la **Microsoft** oferă posibilitatea jucătorului de rând de a se implica într-o luptă de dimensiuni gigantice, o luptă dusă în anul 3063, pe planeta Carver V... dar am impresia că știți deja despre ce vorbesc.

Întrebarea care se ivește într-un astfel de moment esta dacă jocul reușește să își depășească în calitate predecesorul, să repare câteva din minusurile acestuia și dacă este până la urmă pe placul fanilor universului **Battletech**. Cam multe lucruri puse în cârca unui singur joc... dar să vedem cum s-au descurcat cei de la **Microsoft Games**.

Urmașii urmașilor mei...

MechCommander a reprezentat o apariție inedită pe piața RTS-urilor. Bazat pe universul **Battletech** și oferind un gameplay mult mai rapid și mai nervos decât al majorității RTS-urilor, acest joc a fost destul de bine primit de gamerii de pretutindeni, lipsa unei oarecare adâncimi și excluderea unor facilități obișnuite oricărui RTS fiind singurele lucruri ce au „văduvit" acest joc de plasarea sa printre „cele mai dintre cele mai..." titluri ale anului. De atunci au trecut câțiva ani iar licența asupra universului **Battletech** a fost preluată de **Microsoft** (prin bunăvoința **FASA**, desigur).

Cei de la **Microsoft Games** și-au propus ca *MechCommander 2* să urmeze aceeași linie principală ca și predecesorul său, dar cu multe dintre problemele de gameplay rezolvate și cu un aspect mult mai „îngrijit" (e vorba, desigur, de engine-ul 3D).

Engine-ul 3D de care am adus aminte mai sus este unul dintre cele mai importante „îmbunătățiri" aduse jocului. Cum primul *MechCommander* arăta excelent la vremea lui, cel de-al doilea joc din serie nu rămâne mai prejos și ne oferă o grafică impresionantă și extrem de detaliată.

Imenșii mechwarriori arată foarte bine, excelent detaliați, la fel ca mai toate unitățile întâlnite în joc. Engine-ul grafic permite o interactivitate ridicată cu obiectele întâlnite în joc și este o adevărată plăcere să vezi cum un mech trece cu nonșalanță peste o casă ce ar avea mare căutare la „bogătanii" de pe plaiurile noastre de baștină. Și apropo de diversele structuri și obiecte întâlnite în joc... sunt incredibil de de-


... de abia mai rezist pe poziții



Cum? Ce zici?! Nu te aud!


Piloții mei... ah, ce de medalii!


Casă, dulce casă...

taliate (hmm, cred că e a treia oară când folosesc cuvântul ăsta în ultimele două, trei propoziții) chiar dacă repetitive de la un anumit moment în joc.

Efectele armelor, iluminarea în timp real, exploziile și întreg arsenalul grafic al jocului este impresionant... cu o singură doleanță din partea mea. Toate bune și frumoase atâta timp cât nu privești prea de aproape terenul care este urât, șters și plictisitor de-a dreptul. O mai mare „dărnicie" în ceea ce privește texturile cred că ar fi fost binevenită în acest caz.

Jocul este presărat cu mici filmulețe în stilul *Command&Conquer* (cu actori care se perindă pe ecran între misiuni) și, spre suprinderea mea, care nu sunt un fan al acestui gen de cut-scene-uri, filmulețele din *MechCommander 2* chiar mi-au plăcut... distractive și bine jucate câteodată.

De asemenea, muzica ce te acompaniază de-a lungul misiunilor este chiar interesantă în momentele ei cele mai bune, același lucru putând fi spus și despre efectele sonore în general. Păcat însă că mech-urile sunt silențioase ca întunericul, mi s-ar fi părut totuși normal să auzi cum tremură pământul când trece pe lângă tine o trupă de 3 namile de câteva zeci de tone fiecare.

RTS-ul nu e al vostru... nici al lor!

În ceea ce privește gameplay-ul, jocul are părțile lui bune dar și câteva neajunsuri. *MechCommander 2* repară, cum am mai spus, câteva din bug-urile primului joc... ți se permite acum să salvezi în timpul misiunii, AI-ul este ceva mai dezvoltat, etc.

Jocul conține 24 de misiuni ce pot fi jucate în modul de campanie sau ca scenarii separate. Odată intrat pe câmpul de luptă ai posibilitatea de a vedea TOATĂ harta (nu mai există fog of war), lucru care, spun eu, este de bun augur... La începutul fiecărei misiuni trebuie să îți strângi o echipă, să selectezi mech-urile care vor intra în luptă (există desigur o limită de greutate) și piloții acestora. Unul dintre cele mai importante aspecte ale jocului constă în „configurarea" sau „upgradarea" piloților disponibili. Aceștia vor trece prin mai multe niveluri de experiență, la fiecare creștere în nivel putând adăuga noi abilități speciale acelui pilot.

Aș putea spune chiar că în *MechCommander 2* contează mai mult partea de pregătire înaintea unei lupte decât lupta efectivă. Chiar dacă poți trece de aceeași misiune cu


În fundal se observă un atac aerian reușit

echipe diferite, este imperios necesar să îți cunoști oamenii și mașinăriile de luptă la perfecție și să reușești să pui fiecare pilot pe mech-ul corespunzător abilităților sale.

În ceea ce privește misiunea efectivă, toate bune și frumoase, dar jocul dă dovadă de niște lipsuri ce ar putea deranja pe veteranii în ale RTS-urilor și pe fanii universului **Battletech**. În primul rând, controlul unităților tale este un pic haotic. Nu ai posibilitatea de a-ți alcătui diferite tipuri de formațiuni de atac, rezumându-te doar la a-ți arunca unitățile în luptă de-a valma. În ceea ce privește fanii **Battletech** (și vreau să spun FANI, pentru că alții probabil nu vor observa asta), **Microsoft** a simplificat de dragul unei deschideri mai largi a jocului către public caracteristicile mech-urilor. Doar două exemple pe care am avut ocazia să le observ: nu există limita de căldură (așa că poți să tragi cu toate armele până la loc comanda) iar piloții nu au un health-bar propriu, damage-ul contând doar pentru mech.

În rest, gameplay-ul este unul foarte rapid și incitant, cu misiuni, chiar dacă liniare, interesante și cu o atmosferă aparte. AI-ul se comportă chiar surprinzător de bine în unele situații, dar nu vă așteptați la cine știe ce (r)evoluție în acest domeniu.

Jocul este, totuși, destul de scurt, modul multiplayer (interesant, de altfel) nu poate însă să facă uitată lipsa unui skirmish mode.

Comandante...

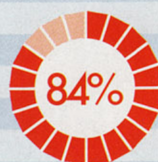
Având în vedere că jocul este unul care m-a ținut destul de tare lipit de calculator, nu pot decât să vă recomand cu cea mai mare căldură acest joc. Dacă reușiți să treceți cu vederea peste minusurile din *MechCommander 2* (și dacă dețineți un sistem cât de cât puternic), veți avea parte de o experiență cel puțin interesantă...

Ah... un singur lucru mă mai macină. Sper ca „simplificările" aduse universului **Battletech** în acest joc să nu continue și în viitoarele titluri pe care le va lansa **Microsoft** (sper la o continuare a seriei *MechCommander* și *MechWarrior*).

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu	MechCommander 2
Gen	RTS
Producător	Microsoft Games
Distribuitor	Microsoft Games
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	13/15
Gameplay	26/30
Feeling	04/05
Storyline	08/10
Multiplayer	08/10
Impresie	08/10







Hei, voi, cei din linia-întâi!

Salamalecumuri și cruci răstignite

A trecut ceva timp de când am intrat în viața revistei LEVEL. Țin încă minte primul meu articol – o strategie turn based produsă de **Talonsoft**. La aproape trei ani distanță, iată-mă din nou la mașina de scris aranjându-mi gândurile pentru a vă prezenta un nou turn based strategy producție a aceleiași firme.

Pe Dealul Sfânt

Divided Ground mută conflictele armate peste ani, trecând de la încleștările din cel de-al Doilea Război Mondial către cele, sângeroase nu glumă, din deșerturile islamice. Orientul Mijlociu a fost întotdeauna teatrul unor conflicte acerbe, fie ele între națiunile arabe, fie între lumea arabă și Israel. Războiul de Șase Zile, Războiul de Independență sunt doar câteva exemple ale conflictelor care pot fi dezbătute pe larg în *Divided Grounds*. De altfel jocul acoperă o perioadă de mai bine de 20 de ani, din 1948 până în 1973 înglobând cam toate campaniile militare ale perioadei. Armatele din Siria, Israel, Egipt, Arabia Saudită și celelalte națiuni ale Orientului Mijlociu vor fi puse la dispoziția ta în încercarea de a reproduce cât mai fidel încrâncenarea acelor zile.

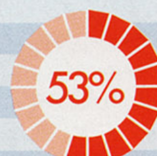
Jocul se înscrie în nota caracteristică a strategiilor produse de **TalonSoft**. Bine documentate, oferind evenimente reale și exacte, o simulare tactică destul de reușită dacă trecem de dificultățile create de interfață. Lăsând la o parte grafica ștearsă și neatrăgătoare, aceasta din urmă este elementul care reușește să îndepărteze cei mai mulți amatori. Este exact opusul celei întâlnite în *Panzer General*, părintele jocurilor tactice, renumit pentru simplitatea și accesibilitatea interfeței sale. Aș vrea să pot spune multe despre acest joc, dar din păcate singurele cuvinte care îmi vin în vârful degetelor sunt: slab și neatractiv în pofida potențialului enorm pe care îl are.

Cu toate acestea, veteranii genului, strategii grei îl pot considera un joc reușit în compania căruia să-și petreacă multe seri interesante. Însă *Divided Ground* nu este deloc un joc care să spargă recorduri de vânzări, nici măcar nu poate fi considerat comercial. Și poate, cine știe, tocmai acest lucru să fie asul său din mânecă.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Divided Ground
Gen	TBS
Producător	TalonSoft
Distribuitor	TalonSoft
Ofertant	N/A
Procesor	P 233 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	Nu

LEVEL	Nota Review
Grafica	10/20
Sunet	06/15
Gameplay	18/30
Feeling	01/05
Storyline	08/10
Multiplayer	05/10
Impresie	05/10





Ştirile Talonsoft: un alt atact israelian...



Un alt decor, acelaşi Panzer?




Lupta contra cronometru

Anne McCaffrey sau întoarcerea dragonilor

Literatura fantastică a avut întotdeauna succes la producătorii de jocuri. Lumile descrise în aceasta au creat scenarii perfecte pentru jocuri. Luna trecută v-am prezentat *Dune*, de data aceasta este rândul unui alt joc inspirat dintr-o carte science-fiction: *Dragonriders - Chronicles of Pern*. Dacă în *Dune* observam o oarecare distanțare a jocului față de roman, *Dragonriders* pornește cu un avantaj: Anne McCaffrey, creatoarea romanului, a lucrat împreună cu producătorii pentru realizarea acestuia. Nu cu mult timp în urmă vă prezentam un preview al jocului. Iată că jocul a fost lansat, l-am primit și voi încerca să vă prezint ce a ieșit în cele din urmă.

O lume fantastică

Lumea creată de Anne McCaffrey se găsește undeva în viitorul destul de îndepărtat al omenirii. Dacă vă gândiți deja la mașini, arme, computere, roboți și androizi, atunci aflați de la mine că vă înșelați. În Pern nu va exista nimic de genul acesta, nu pentru că tehnologia nu a atins vreodată acest stadiu, ci pentru că omenirea a uitat pur și simplu de ele și s-a întors într-un fel de Ev Mediu, numai că de data asta populat cu dragoni. Cu mult timp în urmă, un dezastru care s-a abătut asupra Pământului i-a determinat pe oameni să plece și să colonizeze alte plaiuri, iar Pern s-a dovedit a fi noul cămin. Treptat, oamenii au uitat de locurile din care au venit și și-au întemeiat aici o societate adaptată condițiilor de viață pe care le-au găsit. Din acest punct de vedere, structura socială a Pern-ului este un model. Populația trăiește liniștită și produce bunurile necesare traiului zilnic. Un pericol îi pândește la fiecare 200 de ani când o cometă trece prin apropiere. Asteroizii care vin cu aceasta se dovedesc a fi mortali pentru populație. Dar, cum una dintre cele mai importante caracteristici ale rasei umane este adaptabilitatea, societatea și-a format un organism pentru lupta împotriva pericolului. Este vorba despre cuiburile de luptători, Weyr, adevărate fortărețe populate de dragonriders și de dragonii acestora, care distrug asteroizii înainte ca aceștia să atingă pământul. Există o adevărată structură militară în cadrul acestora, legată de culoarea dragonului pe care zboară fiecare. Dragonii au fost modificați genetic, putând discuta telepatic cu călărețul lor, realizând o uniune perfectă. Weyr-urile sunt susținute cu hrană de la populație. Unitatea între continentele și insulele din Pern se realizează prin harperi. Harperii sunt dimensiunea culturală a societății din Pern. Aceștia colectează în cântecele lor întreaga istorie și cultură a societății, având membri în întreaga lume. Baladele și poveștile acestora cuprind fapte de vitejie ale marilor călăreți, luptele puternice duse împotriva asteroizilor, dar și povești vechi despre lucruri demult uitate, cum ar fi cele trei nave cu care au venit strămoșii pe Pern sau cele despre o navă care ar mai orbita și acum în jurul planetei. Cei mai informați oameni de pe planetă sunt harperii, ei comunicând la distanțe mari prin sunetele clopotelor.

Un luptător fantastic

În această lume fantastică nu putea să nu existe și un erou pe măsură. D'kor, căci despre el este vorba, este un dragonrider. Weyr-ul în care trăiește acesta suferă din cauza unei pier-


Câteodată, grafica este...


Fort Weyr, la mine acasă


Zenth, dragonul lui D'kor


Interioare la mare artă

deri imense. Weyrwoman, călăreața dragonului de aur, singurul care poate reproduce, a murit în condiții misterioase. Intriga se dezvoltă de aici încolo, jucătorul intrând din ce în ce mai mult în subsolurile societății din Pern. Deși la prima vedere s-ar părea că toate sunt bune și frumoase, vom constata pe parcurs că omul tot om rămâne, iar Aghiuță nu a rămas pe Pământ, ci s-a băgat într-un colț întunecat al navei și a venit și el pe Pern. Intrigile, vanitatea, ticăloșia sunt prezente și în Pern, mai mult chiar decât în dramele lui Shakespeare. Asteroizi care mai cad pe Pern conțin și un virus mortal pentru populația din Pern, iar unul dintre oameni, frustrat de nu știu ce neîmpliniri personale, a hotărât să se răzbune și să se folosească de acest virus ca de o armă chimică. Paralel, găsirea unei noi Weyrwoman și ajutarea diferitor persoane, care mai de care cu problemuța sa în proțap, se va dovedi a fi o sarcină importantă pentru creșterea prestigiului, a reputației eroului nostru.

Jocul este efectiv plin de quest-uri, unele mai grele, altele mai ușoare. *Dragonriders* nu este însă un simplu quest, ci mai curând un adventure cu elemente de role-playing game. Fiecare puzzle rezolvat îți va aduce puncte în plus la reputație, la inteligență (cunoștințe). Puterea crește numai prin înfrângerea monștrilor care trăiesc prin cavernele Pern-ului. Viața revine la maxim când mănânci ierburi, crustacee ce trăiesc prin apele mării. Quest-urile trebuie rezolvate, chiar dacă nu în ordinea în care apar, pentru a putea termina jocul. Dialogurile cu personajele pe care le întâlnim sunt cele mai importante. În ceea ce privește lupta, nu vă așteptați la ceva fantastic. Nu există figuri de arte marțiale sau măiestrie mare în lupta cu sabia și nici vreo magie de orice fel. Chiar dacă îți poți schimba unghiul în care ataci, poți executa numai trei mișcări: atac, atac puternic și barare.

O realizare...

Grafica jocului arată chiar excelent în anumite momente. Texturile sunt excelent redate, iar imaginile de ansamblu te reduc la tăcere. În schimb, bug-urile grafice sunt destul de prezente. În interioare camera rămâne fixată în anumite poziții și nu se mișcă tot timpul după eroul nostru, chiar dacă el a părăsit camera. Veți avea surpriza de a constata cum D'kor refuză cu încăpățânare să treacă pe unde este loc liber, dar nu are nimic împotrivă să intre ca-n codru unde este stânca mai mare, și, ce să vezi?, să treacă până în partea cealaltă. Melodiile sunt excelent alese pe anumite bucăți, dar unele personaje vorbesc și nu se aud. Cel mai rău însă este să-l auzi a zecea oară spunând același lucru și să nu poți să-l oprești până nu termină ce are de zis. La fel, dacă dragonul nu face altceva decât să te ducă dintr-o locație în alta, secvența zborului devine stresantă la zecile de repetări. Interfața este accesibilă pentru oricine, din acest punct de vedere neavând nimic de reproșat. Tutoriale sunt într-un fel incluse în acțiunea jocului sub forma unor mici quest-uri, astfel încât jocul nu prezintă nici un fel de dificultate pentru începătorii în domeniu.

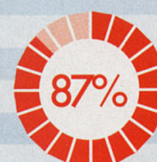
Jocul va plăcea cu siguranță celor care nu caută acțiune fulminantă (în joc, până și urcarea sau saltul pe o stâncă se face prin apăsarea butonului action, fără a fi nevoie de o testare a reflexelor jucătorului) sau numai lupte complicate, cu tot felul de magii și zeci de eroi pe care să-i împarți în toate colțurile lumii. Dacă însă cauți o intrigă bine construită și o implementare excelentă a acesteia în cadrul unui joc, atunci *Dragonriders* este cu siguranță titlul tău.

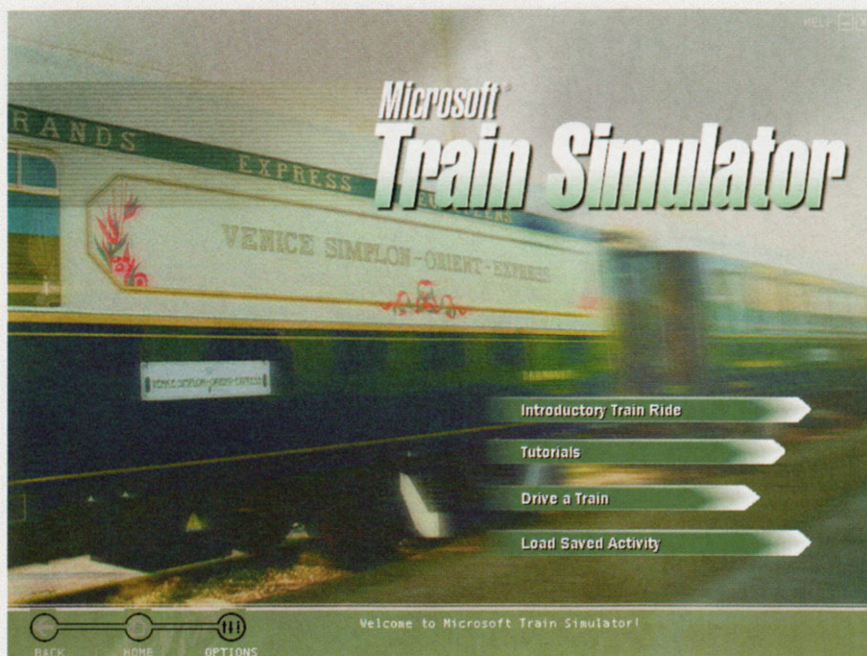
Sebah


Ista, o insulă ca oricare alta?

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Dragon Riders - Chronicles of Pern
Gen	Adventure
Producător	Ubi Soft Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft Entertainment
Ofertant	Ubi Soft România tel: 01-2316769
Procesor	P II 266 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	13/15
Gameplay	24/30
Feeling	05/05
Storyline	20/20
Impresie	08/10





Trenule, mașină mică, du-mă acasă, ce aștepți?

Stăteam mai deunăzi cu colegii mei la taclale în fața unei sticle de bere plângându-ne de lipsa de idei noi în dezvoltarea jocurilor. E adevărat că sunt câteva jocuri în producție, și aici aș da exemplu *Master of Orion III*, care vor încerca să aducă un suflu nou, dar până la apariția lor mai e drum lung și multă mămăligă de mâncat. Iată însă că mi-a poposit pe birou *Microsoft Train Simulator*, care nu este altceva decât un simulator feroviar. Să nu vă așteptați la un *Railroad Tycoon 3D* sau un nou *Transport Tycoon*, fiindcă *Microsoft Train Simulator* nu este nici pe departe așa ceva. În acest joc veți intra efectiv în pielea mecanicului de locomotivă și va trebui să duceți la capăt cu succes diverse „misiuni".


Peisaj urban văzut prin geamul unei locomotive americane

Verde

Sincer, jocul mi se pare inedit, deși luând în considerare cantitatea de simulatoare auto de pe piață, nu știu de ce nu s-a gândit nimeni până acum să realizeze și un altfel de simulator. Dar să nu mă lungesc la vorbă și să ne întoarcem la manetele noastre. Deci, după cum spuneam, veți avea plăcerea și onoarea de a sta în cabina locomotivei în fața mulțimii de indicatoare, manete și butoane cu care aceasta este dotată (cine a urcat într-o locomotivă reală știe la ce mă refer). Dacă este prima dată când vezi un tablou de comandă al locomotivei atunci nu m-ar mira să te pierzi în toată aparatura prezentă, deși jocul oricum a simplificat foarte mult comenzile. Acestora din urmă *Microsoft Train Simulator* le-a pregătit un tutorial bine pus la punct, care îi va familiariza cu comenzile de bază ale locomotivei. Dacă veți parcurge acest tutorial, atunci nu veți avea probleme în stăpânirea cailor putere cu care sunt dotate locomotivele. În cazul în care nu vi se par suficiente informațiile prezentate în tutorial, atunci puteți citi din scoarță în scoarță Ghidul Mecanicului prezent pe CD-ul jocului în care veți găsi absolut tot ce trebuie să știți despre locomotive, inclusiv istoria, dezvoltarea, construcția, comportamentul etc.

Înarmat cu toate cunoștințele necesare nu mai trebuie decât să te delectezi cu cele 6 trasee presărate de-a lungul și de-a latul istoriei și mapamondului. În cadrul fiecăruia dintre aceste trasee există o serie de misiuni ce trebuie îndeplinite. Fie că înseamnă doar o deplasare de rutină între diverse stații, fie că înseamnă salvarea unei garnituri feroviare rămase în linie cu locomotiva defectă, fiecare eveniment va avea tot necesarul pentru a-l face suficient de atractiv. După parcurgerea rutei, mecanicul va primi o evaluare în care se va ține cont de toate greșelile făcute pe parcursul drumului. Mă rog, greșelile minore, deoarece erorile grave, cum ar fi deraierea trenului sau ignorarea semnalului roșu se vor penaliza imediat prin ratarea misiunii. Dintre greșelile minore, pentru care vei fi atenționat la sfârșit, aș putea enumera depășirea limitei de viteză, disconfortul pasagerilor cauzat de accelerări și frânări bruște sau de sosirea cu întârzieri în stații.

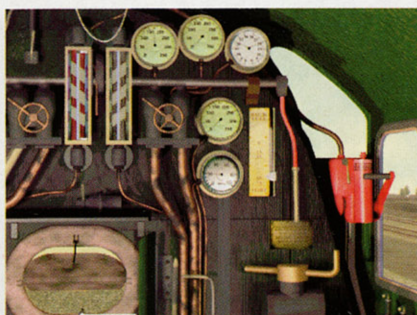
Realism?

În privința acestor erori am câteva mici nemulțumiri, și cu această ocazie ating un pic și subiectul „realismul simulării". Multe dintre misiuni, chiar și cele care presupun deplasări de rutină cu pasageri sau marfă, vor avea pe parcurs diverse surprize care să-l solicite pe mecanic. Cel mai adesea acestea survin sub forma unor evenimente ce necesită reducerea considerabilă a vitezei, până undeva în zona 15-30 mph sau km/h, în funcție de zona în care se rulează. Timpii considerați a fi necesari ajungerii în stații sunt mereu calculați la viteza maximă admisă, ignorându-se zonele de accelerare și de frânare necesare, astfel încât se ajunge în situații paradoxale. Pe un traseu lejer, în care nu trebuie să frânezi prea des, o să ajungi în gară mult prea devreme. În schimb, atunci când traseul


Atenție, se stinge lumina!


Mugește trenul pe ogoarele patriei.


Hei! Unde mi-e mecanicul-ajutor?


La lopată dăm cu zor, pentru al trenului mers uşor.


Şi pufăie...



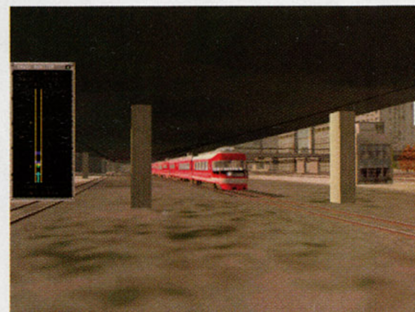
Nimic nu se compară cu sunetul a două trenuri intersectându-se.

presupune accelerări şi frânări dese, ţinând cont şi de faptul că trebuie să asiguri şi confortul pasagerilor, oricât ai încerca să menţii trenul la viteza maximă nu vei reuşi aproape deloc să ajungi la destinaţie la timp. Să recuperezi o întârziere nici nu se mai pune problema. În realitate, lucrurile stau un pic diferit. Dacă pe un anumit tronson viteza maximă admisă este, să zicem, 100 km/h, atunci timpul necesar parcurgerii lui este calculat la aproximativ 90 km/h, ţinându-se de asemenea cont şi de zonele de accelerare şi frânare de la începutul şi sfârşitul zonei respective. Astfel că, în cazul unei întârzieri, un tren ce în mod normal ar rula cu doar 90 Km/h pe acea bucată de cale ferată, ar merge de data aceasta cu 100 km/h reuşind astfel să mai recupereze din timpul pierdut anterior. Din păcate, acest lucru nu este valabil şi pentru *Microsoft Train Simulator* unde, dacă ai depăşit viteza admisă, se activează imediat frânele oprind trenul şi contabilizând o nouă greşeală.

Sau roşu

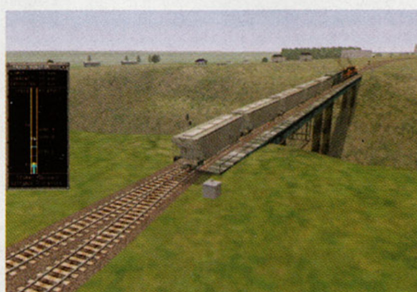
Spuneam mai devreme că vei putea admira cele şase trasee puse la dispoziţie de către *Microsoft Train Simulator*. Şi într-o oarecare măsură acest lucru este adevărat, deoarece producătorul **Stainless Steel Studios** a făcut tot posibilul pentru a îmbrăca jocul într-o haină 3D cât mai atrăgătoare. Dacă aveţi un sistem care să permită rularea jocului cu detaliile la maxim, atunci veţi putea admira frumuseţea peisajelor urbane sau rurale pe care le parcurgeţi, asta în cazul în care reuşiţi să vă dezlipiţi privirea de pe ecranele de monitorizare a traseului. Şi va trebui să o faceţi din când în când, altfel veţi risca să călcaţi bietele animale sălbatice care au făcut imprudenţa să pască pe calea ferată la momentul nepotrivit. Faptul că sunteţi mecanicul trenului nu înseamnă că sunteţi obligaţi să urmăriţi acţiunea doar prin geamul locomotivei, jocul permiţându-vă să vedeţi şi să conduceţi trenul din diverse perspective aeriene, inclusiv din interiorul vagonului de pasageri.

Aş mai vrea să amintesc de sunet, care se încadrează în nota de realism pe care producătorii şi-au dorit-o pentru acest joc. Tot ce se aude este zgomotul roţilor zbenguindu-se pe şine, motorul locomotivei şi din când în când „claxonul".


Japonia şi trenurile sale

Microsoft Train Simulator este un fel de pionier în domeniul simulatoarelor, încercând să introducă acest gen într-un nou domeniu. Nu ştiu dacă vor mai apărea astfel de jocuri, în mod cert însă jocul de la **Microsoft** este unul ce merită măcar încercat. Numai încrâncenarea cu care se va încerca atingerea destinaţiei cu cât mai puţine greşeli face toţi banii.

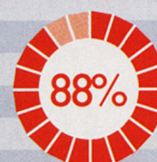
Claude


Sper că tipul din Bridge Builder îşi ştie meseria.


Ah! Să vezi ce-i fac dacă nu mă aşteaptă în gară...

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Microsoft Train Simulator
Gen	Simulator
Producător	Stainless Steel Studios
Distribuitor	Microsoft
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	15/15
Gameplay	35/40
Feeling	05/05
Storyline	08/10
Impresie	08/10



Balada unei șepci verzi

Locul de desfășurare:
În comuna Vietnamul de Sud
Personaje:
De pe stradă
Decoruri:
Brazii și fagii din grădinița lui Pământiu Copac, pădurar în zonă.
Producător:
Sericică Cromanon.
Colaboratori:
Fără.
Alimente:
3 eugenii cu gust de fleică și o conservă de brânză.
Mobila:
Lemn de Aluminiu de cea mai bună calitate.
Țigări:
Carpați.

Actul I

Nu era ceață, era fum de la „Carpați"-ul cuiva. „Gata. Pe primul gagiu pe care îl văd îl întreb dacă n-are vreo busolă", spuse cu sarcasmu-i obișnuit Ghiță Beretă Verde. Într-un acces de ironie, Paraschiv Mitralieră Trepied, originar din Valea Siliconului, spuse: „Bine". Drumul, da, drumul, de fapt nu era nici un drum. Era o amărâtă de potecă plină de vietnamezi prost dispuși, sau morți. Erau morți deoarece Chițache Beretă Verde, văr primar cu Ghiță și ginere lui Paraschiv, nu știa să-și curețe arma. „Se vede ceva", spuse plictisit căpitanu' Cior-


Întotdeauna mai există loc de o bere


Gașca căpitanului Ciortan Ciuruitu



Valea Siliconului, locul de baştină al lui Paraschiv

tan Ciuruitu', privind cerul. Începu să tune şi să fulgere. „Io cred că... da", declară mulţumit de sine Rochiţa Mână de Aur, vraciul satului şi membru într-o asociaţie fără frontiere. Cipăndela Scufiţă Verde, sora lui Ghiţa, verişoară cu Chiţac, fără nici o legătură cu Paraschiv, dar cu anumite „puncte comune" vizavi de Ciortan (dac-ar şti Ghiţă, le-ar rupe picioarele la amândoi), uită ce vru să zică. I se întâmpla destul de des. Probabil i se trage de la plumbul ăla pe


Reacţia la tufiş

care l-a luat în cap când a fost la pescuit cu Ciortan. Şi nici n-au prins nimic. Ce să mai zic de pisică. A murit în aceeaşi zi călcată cu bicicleta de popa Ecumenitu. „E-u-ge-ni-e", se scărpină în buzunar băiatul lui Ghiţă, Gogu Beretă Verde. „Ce mă, ţi-e foame?" îl chestionă descurajator Paraschiv. „Nu da că doare", urlă băiatul şi muri într-o explozie de membre superioare, inferioare şi organe interne. „Păcat. Avea toată viaţa în faţă. No, mâncăm şi noi ceva că e noapte imediat?" apucă să spună Ghiţă, după care călcă pe urmele lu' fi-su. Cipăndela începu să plângă cu lacrimi acrişoare de la vinul de-aseară. „Ia să taci, că..., că..., că te modific acuma", îi şopti la ureche Ciortan, cu mâna pe-o grenadă pe care i-o aruncase cineva dintr-un tufiş. „Care eşti mă?", reacţionă după vreo douăzeci de minute Paraschiv. „Nu-i nimeni", răspunse tufişul şi mai aruncă o grenadă. Se auzi o invectivă la adresa sfintei ploi, precum şi a altor lucruri care mai de care mai sfinte. Paraschiv trase în tufiş care trecu în modul „silent enigma". După toate acestea muri şi Paraschiv, deoarece Chiţache tocmai se apucase din nou să-şi curețe arma. Rochiţa privea dezaprobator toată scena. „Iar mi-ai dat de lucru, mă Chiţache", accentuă el. „Acum, ce vrei să fac? Omoară-mă, dacă eşti atât de tare", mugi Chiţache. Rochiţa, culese un RPG de lângă ceasta unui vietnamez şi se făcu că-l curăţă. Chiţache explodă ca o nucă. În fine, leşină şi Cipăndela. Noroc că Zeus e sus şi vede. Slobozi, la rândul lui, un flux electric dezinfectant asupra singurului rămas, Rochiţa, care deveni îngrăşământ. „Silent enigma" îşi luă sacoşa cu grenade şi plecă mulţumit acasă. „Să tot trăieşti", concluziona el.

N-am înnebunit de tot

Numai un pic. Fiţi liniştiţi. E vorba de un joc drăguţ care iniţial m-a făcut să spun „stupid", dar ulterior, insistând, m-a prins. Numele lui este evident, aşa că nu vi-l mai spun. Acţiunea se petrece într-un loc numit Vietnam, în secolul XX, deceniul şapte. Un război oarecare între o ţară oarecare, SUA, şi o altă ţară la fel de oarecare numită - vezi mai sus. Eu, neavând televizor, nu sunt la curent cu lucrurile astea mărunte. Dar am Internet, aşa că m-am documentat. După un timp, am terminat de jucat, deoarece

Unităţi americane


Team Leader (Hero) - Este căpitanul beretelor verzi. Ca armă de bază are un M16. Poate lupta şi corp la corp. Datorită unicităţii abilităţilor sale speciale este esenţial pentru terminarea oricărei misiuni: plasează şi detonează C4, cheamă suport aerian. Abilităţile depind de fiecare misiune în parte.


M16 Green Beret - Inima trupei tale speciale, beretele verzi sunt rapizi şi mortali. M16 trage trei ture pe atac normal, e echipat cu o baionetă. Pentru speciale are un lansator de grenade. Poate lupta şi corp la corp.


Medical Sergeant - Este un soldat bine antrenat cu abilitatea de a vindeca răniţii. Aceasta dispare când rămâne fără truse de prim ajutor, deoarece sunt limitate ca număr. Este un bun soldat doar că nu poate lupta corp la corp. Protejaţi-l.


Weapons Seargent - Dotat cu o puternică mitralieră M60 şi protejat de vestă antiglonţ plus cască, este cea mai puternică unitate. Mai poate arunca grenade şi lupta corp la corp. Din cauza dotării, viteza de deplasare şi de reacţie sunt mult scăzute.

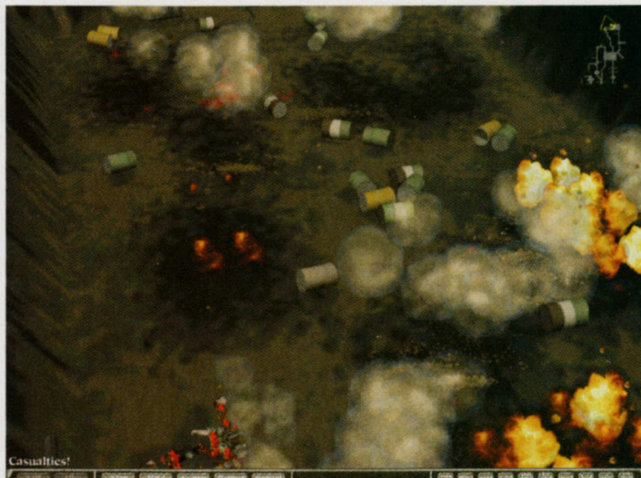

Prisonier of War (POW) - Sunt în aşteptarea transferului la Hanoi şi au nevoie de ajutorul vostru.

Bell UH-1 Helicopter (Huey) - Acest elicopter va fi cel mai bun prieten al tău pe toată durata campaniei. Echipat cu o mitralieră grea şi uneori cu rachete, furnizează mare putere de foc atât rapid cât şi mobil. De asemenea e cel care te introduce în unele misiuni şi-ţi salvează fundul din altele. Uneori poate fi controlat odată cu unităţile.




F-105 Pilot - Doborât într-o misiune de bombardament, pilot al unui F-105 Thunderchief, se ascunde în sălbăticie. Este căutat de inamici cu aceeaşi grijă cu care îl căutaţi voi.


Cămara de alimente a Cipăndelei



Chițac incapabilul!

s-au terminat cele zece misiuni single-player. În multiplayer se poate juca în două moduri: co-operativ și competitiv. E satisfăcător de incitant, numai că durează puțin. După un timp îți trece.


„Silent Enigma" în acțiune

Dacă vă interesează, puteți juca pe *Bungie.net*. De ce nu mi-a plăcut din prima? Pentru că jocul folosește engine-ul de la *Myth II*, care, cum probabil știți, a apărut în 1998. La vremea lui a fost foarte gustat pentru că a fost într-adevăr 3D. Revenind la engine, este același cu lux de amănunte. Controlul camerei este identic, cu vechea problemă a perspectivei restrânse. Pentru cei care nu au jucat *Myth II* aș preciza că acesta se face cu ajutorul tastelor sau cu mouse-ul. Libertatea de mișcare este relativ mare, cu limită de perspectivă, ceea ce se dovedește uneori decisiv în a încărca o salvare. Există și o hartă mai micuță, situată în dreapta sus. E foarte bună dintr-un motiv evident, al „overview"-ului, dar te și scapă în cazul în care te trezești că nu-ți mai funcționează camera (dai un clic în altă parte și ai ieșit din impas). Dacă tocmai luptai... „Load Game". O precizare: *Green Berets* nu merge decât dacă aveți instalat *Myth II*. Revenind, principalul motiv al „neplăcerii" mele inițiale a fost imposibilitatea de a trece de prima misiune. Mi-a luat cam o oră să mă obișnuiesc cu controlul camerei, dar am descoperit tutorialul (simplu și eficient) și totul s-a rezolvat în următoarele zece minute. Scopul primei misiuni este găsirea unei trecători spre munți care să nu fie blocată (de vietnamezi, pietre, prăpăstii etc.). Pe „normal" a trebuit să reiau misiunea de vreo zece ori. Pe timid a fost prea ușor. Pe celelalte nu am încercat (mai erau până la „legendary" pentru cei cu adrenalină și răbdare multă). Restul misiunilor: divertisment audio-vizual. Chiar dacă engine-ul e învechit, are farmecul lui. Peisajele sunt de tip „jungle paradise", cu perspective superbe, fără poligoane. Bineînțeles, folosește sprite-uri, însă nu m-a deranjat. Singura problemă e că, indiferent de tipul de zonă (muntoasă, riverană etc.), arborii sunt aceiași și aceiași de la hartă la hartă. Personajele și obiectele sunt foarte bine integrate, nu există nici un fel de neconcordanțe. De fapt, exceptând unitățile Vietcong-ului, totul e în nuanțe de maro și verde.

Și totuși, de ce?

Producătorii s-au preocupat destul de mult de amănunte. Unitățile sunt în număr de 18, fiecare cu abilități bine determinate. Există un editor cu care puteți să vă creați nu numai hărți, dar și unități și obiecte. Dacă nu vă place sângele, îl puteți scoate liniștiți și pentru totdeauna, mai ales dacă uitați parola. Dacă vreți cruzime, o să aveți parte. O grenadă sau un foc de mortieră bine plasat îl va descompune pe nenorocit în mai multe părți componente decât are. Mâini, picioare, capete, se vor răspândi pe câmpul de luptă sub privirile satisfăcute ale unora și plictisite ale altora. Dacă repetați figu-


Ziua bună. Ma cheamă Ghiță Beretă Verde. Datoria... mai târziu.



Casa din nori a lui Zeus

Unități vietnameze



Army of Republic of Vietnam (ARVN)-Trupele regulare ale Vietnamului de sud. Sunt prezente în unele misiuni cu trupe, fiind bine antrenate și dotate cu M16.



VC Assassin - Este echipat cu o macetă și e adeptul atacului rapid, corp la corp. Se poate întâmpla să se transforme în kamikaze, pentru a te opri.



VC Commando - Luptătorul comun de gherilă, fără prea mult antrenament dar devotat cauzei. Sunt puternici și eficienți când sunt mulți. Sunt dotați cu cel puțin o grenadă, pe lângă o armă automată AK-47.



VC Mortar Unit - Cel care folosește mortiere. Are o rază de acțiune deosebit de mare dar e încet în mișcări și tragere.

VC RPG Unit - O altă amenințare de la distanță mare. Are un stoc limitat de rachete, atât al celor de sol cât și al celor antiaeriene. E foarte bun împotriva elicopterelor, dar încet în mișcări. Când rămâne fără rachete va arunca grenade la mică distanță.



VC Scout - Un foarte bine antrenat luptător în special pentru zonele sălbatice. De obicei nu poate să se descurce singur. E dotat cu un AK-47 și grenade. E greu de depistat.



VC Sniper - În posesia carabinei sale MI, se ascunde și așteaptă. Trage la distanță foarte mare și se retrage permanent pentru a păstra această distanță. Dacă urmăriți un sniper fiți siguri că veți nimeri într-o ambuscadă.



După ce și-a curățat Chițac arma

ra cu grenada, totul se transformă într-o mare baltă de sânge. Armele folosite sunt deosebit de eficiente, mai ales pe vietnamezi. Aruncătorul de grenade, după ce vă învățați cu el, este fenomenal. Practic, nici un chirurg de pe lumea asta n-ar putea face același lucru.

M16-le sunt și ele de invidiat: precizie și eficiență. Aveți și explozibil pentru obiective mai mari: clădiri, depozite, locuințe, grădinițe, maternități. Strategia este și ea un punct forte. În fiecare misiune începi cu un căpitan, un medic, trei berete verzi și un specialist în arme. Fiecare are o armă de bază, de obicei M16 plus abilități speciale Acestea sunt diferite de la o unitate la alta și la unele în funcție de misiune. Spre exemplu, căpitanul poate solicita susținere aeriană, poate folosi explozibil, poate plasa încărcături de semnal și avertizare, bineînțeles în funcție de misiune. Cele mai eficiente unități sunt totuși beretele verzi. În anumite situații pot face față unui număr impresionant de vietnamezi. Păcat că AI-ul este echivalent cu al unui melc descendent dintr-o familie de genii. Totul depinde de voi și de strategia pe care o folosiți. O să observați că dacă nu sunteți atenți, supertrupa va trage în pământ până la consumarea irevocabilă a muniției. Dintre amănunte, cel mai sugestiv ar fi acela al vietnamezului care moare secerat de un M16, îi sare spectaculos scufia de pe cap, după care cade și rămâne legănându-se liniștită pe apă, sub bătaia vântului tropical. Frumos! Urechea cititorului este mângâiată permanent de sunetele mlaștinii și ale pădurii. Fond muzical nu există. Nici nu trebuie. Zgomotele aferente sunt suficiente. Cele mai frumoase sunt ale mortierelor și grenadelor: iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiuuuuuuubuuuuuuum. Bum-ul sună ascendent-descendent cu amplificarea basului, întru deplina satisfacere a pretențiilor voastre auditive. Personajele dispun de o ironie tipic „soldat american superpregătit și subeducat". Grijă la vegetație. Vietnamezul nu doarme, e ascundăreț și vigilent ca un geniu descendent dintr-o familie de zăgani. Dacă vă ascundeți după vreun copac, faceți-o pentru perioade scurte. Copacul nu rezistă la mortiere. Copacul e... stupid.

Actul II

Cipăndela se trezi la auzul unui zgomot asemănător cu al IMS-ului proprietate personală. Deschise ochii. Întuneric. Noapte. Pipăi noroiul până atinse ceva rotund, moale și lipicios. Era un ochi. Scuipă înciudată și îl nimeri. „Piciorul, au piciorul!", debită răsuflat ea. „Cred că o doare piciorul", am debitat și eu. Cu o mișcare de rotație antiorară își luă piciorul, și-l puse sub cap și adormi la loc. Brusc.

Continuarea într-alt număr.

Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Green Berets
Gen:	RTS
Autor:	Jared Taylor
Distribuitor:	Take-Two Interactive
Procesor:	P II 300 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	03/05
Multiplayer:	13/20
Impresie:	07/10

77%

THE STING!



„Am crescut de mic printre ei și am ajuns unul de-al lor"

Salut! Înainte de a începe vreau să mă prezint. Știu că așa este frumos. Așa mi-a spus și mama de când eram mic: „Fiule, ține minte, oriunde te duci și cu oricine vorbești, nu uita în primul și primul rând să te prezinți. Numele pe care îl porți ar trebui să-ți facă cinste. Nu pentru că te-ai trage dintr-un neam de nobili sau ai avea nu știu ce sânge în vene, ci pentru că asta este cartea de vizită." Hei, și dacă ați ști cât de folositor mi-a fost acest lucru. Numai o singură dată mi-a adus ghinion, dar deja bat câmpii și vă plictisesc. Poftim! A, nu vă plictisesc, atunci permiteți-mi să mă prezint. Mă numesc Matt. Matt Tucker, dar prietenii îmi spun simplu Matt. Da, da, nici o grijă, puteți să-mi spuneți Matt. Nu, nu mă supăr. Chiar dacă ne cunoaștem doar de două minute parcă ați fi prietenul meu de-o viață. Simt că aș putea să vă povestesc toată noaptea, fără întrerupere, dar mi-ar fi teamă să nu vă gândiți ce vrea nebunul ăsta de la dumneavoastră. Stați să mai comand un rând de băutură și continuăm. Cum? A, da, să nu fie prea tare pentru că noaptea doar ce a început. În regulă.

După o dușcă de lichior

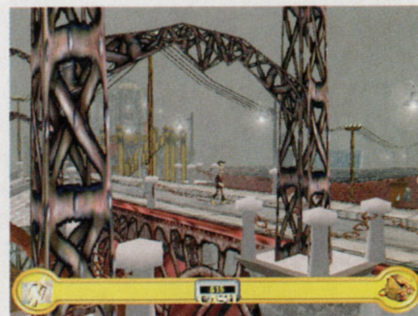
Hei, să ne întoarcem la poveștile noastre. Da, sunt de prin părțile astea. De fapt, în orașul ăsta m-am și născut. Nu a trecut foarte mult timp de atunci, dar parcă am trăit o mie de ani. Deh, este un orășel micuț, cochet și plin de locuri frumoase. Dacă nu sunteți prea ocupat, mâine pot să vi-l prezint din cap în coadă. Avem muzeu, grădină, cinema, dar și o zonă industrială și un port. Doar suntem la marginea oceanului, cum să lipsească așa ceva. Tot ce se poate. A, și baruri. Nu sunt multe. Cinci în tot orașul, dar nu știu ce m-aș face fără ele. Aici găsesc oameni foarte utili în meseria mea. Pe aici îmi petrec jumătate din viață, dar ce să-i faci. E plin de femei frumoase și hoți, altceva nu găsești. De ce spun că sunt utili în meseria mea? A, nu! Vă înșelați! nu sunt polițist. Ce, am eu față de polițist? Hei, vedeți. Nu mai faceți confuzii de astea pentru că mă jigniți. Sunt hoț. Da, și nu mie rușine cu asta. Am crescut (de mic) printre ei și am ajuns unul de-al lor. Cu asta m-am ocupat de când mă știu, și credeți-mă, nu e o viață ușoară. Numai pielea de pe spatele meu știe câte a pătimit din cauza asta. Zece ani am stat la mititica. Zece ani grei la care mă gândesc cu groază și acuma. Greu mai trece timpul acolo. N-am ieșit de mult de acolo. O, nu vă speriați. N-am venit cu alte apucături de acolo, dar de hoție tot nu m-am lăsat. Vă gândiți probabil că zece ani nu au fost de ajuns să mă dezvețe. Așa este, dar nici cu o sută de ani nu m-ar dezvăța. Nu m-aș lăsa de meseria asta pentru nimic din lume. Și nu o fac pentru bani. Bani am destui să mă plimb cu taxiul în fiecare zi. Sunt mașinile alea galbene care se plimbă tot timpul prin oraș. Da, le-ați văzut. A, ați și fost cu unul astăzi? Aveți grijă că sunt mari hoți. Ghicesc imediat că nu sunteți de prin împrejurimi și vă taxează peste măsură. Și ați tre-



Eu la hotel



Eu și câinii fierbinți



Eu pe pod


Eu după uşurare


Oraşul meu



Eu şi uşa. Uşa câştigă...

cut pe lângă o clădire mare, impunătoare, dar cu un aer înspăimântător. Da, o ştiu. O ştiu chiar prea bine. Este Ministry of Light. Hrrrrrrr! Un coşmar clădirea asta pentru mine. Cel mai bun prieten al meu, Sinclair, este acum acolo. Nu ştiu cum, dar au pus mâna pe el.

Mi s-a uscat gâtul de la atâta vorbă. Mai comandăm ceva. A, faceţi cinste. E rândul dumneavoastră. Frumos. Vă mulţumesc mult. O vodcă la gheaţă te rog. Dar, să reluăm discuţia. Aveţi dreptate, închisoarea a fost o experienţă traumatizantă pentru mine. Tocmai de aceea planific cu atenţie fiecare furt. Da, le planificam şi înainte, dar, după nu ştiu câte lovituri, am devenit cam neglijent şi m-au prins. Acuma e altceva. De ce? Zece ani în închisoare n-am făcut altceva decât să gândesc. Mintea mea nu mai funcţionează ca înainte. E ca o cameră de filmat. Pur şi simplu mă aşez la biroul meu şi am un birou foarte frumos, chiar dacă stau la hotel. Iau o foaie de hârtie şi închid ochii. Totul apoi se petrece ca într-un film. Văd exact locul de unde vreau să fur, persoanele care sunt în jur, mişcările pe care le fac aceştia, vederea pe care o au asupra locului, totul cu o exactitate excepţională. Nimic nu rămâne necercetat. Fiecare unghi al clădirii şi interioarelor este în mintea mea. Pot să derulez banda înainte şi înapoi până când găsesc soluţia optimă. După aceea, e timpul acţiunii. Bineînţeles că fur tot ceea ce găsesc şi pot căra. Sunt şi eu om şi nu pot să car lucrurile foarte grele. Când e nevoie mai iau şi nişte complici pe care îi găsesc pe aici. Nu, nu pe oricine. Trebuie să aibă anumite calităţi şi cel care mă va ajuta. Bineînţeles că împărţim după aia bunurile. Dar, fiţi fără grijă, sunt de ajuns pentru fiecare. Poftim? Evident că nu pot să mă duc după aceea cu bunurile furate prin oraş, dar nici nu trebuie. Ştiu că au metodele lor, şi cercetează până şi seria bancnotelor. Tocmai de aceea le vând unui prieten bun de-al meu, care are un magazin sau cuiva care este interesat de obiectul respectiv. Nu, la furt nu mă duc cu taxiul. Am maşina mea. De fapt, există chiar un dealer de maşini la noi în oraş, şi, pentru banii potriviţi, poţi să-ţi faci rost de o bucăţică bună. Uneltele le cumpăr tot de la un prieten, şi uite cum se pun lucrurile pe roate. Vă interesează? Vreţi să încercaţi şi dumneavoastră gustul aventurii sau aveţi o gaură în buget pe care vreţi să o acoperiţi? Nu, e prea mult pentru dumneavoastră. Bănuiam eu de când v-am văzut. Nu, nu, nu v-am mai spus? Nu o fac pentru bani. Sau mai bine spus nu numai pentru bani. Adrenalina este de vină. Mai ales că acum lucrez la un plan peste măsură de greu. Aţi auzit de *Sting*. Da. E cel mai râvnit şi va fi următoarea mea spargere. Să nu mai spuneţi la nimeni pentru că mă băgaţi în necazuri mari.

Dar e cam târziu şi v-am umplut timpul cu tot felul de prostii. Ne mai vedem, cum să nu. Oraşul ăsta e bătut de mine dintr-o parte în alta toată ziua. Ştiţi, îndatoririle de serviciu sunt de vină. Îmi pare rău că nu vreţi să vă alăturaţi echipei mele. De curiozitate totuşi, cine sunteţi? John Smith. Şi dacă nu vă e cu supărare, cu ce vă ocupaţi? A, sunteţi game designer la **Neo**. Cum, vreţi să faceţi un joc din povestea mea, cu o grafică 3D în stilul desenului animat? Ciudată treabă... de filme făcute după viaţa unora am mai auzit, da' de jocuri ioc. Baftă, şi anunţaţi-mă dacă aţi avut succes. Acum, nu vă supăraţi, dar se pare că iar nu am noroc. În loc să apar şi eu într-un film din care să-mi iasă şi faimă şi ceva bănet, apar într-un joc. Nu mă interesează pe mine, domnule. Şi ce dacă calculatoarele sunt industria viitorului? Da, lămuriţi-mă cu ceva. Firma dumneavoastră unde îşi are sediul?. În oraşul vecin, la 50 de km. Şi aveţi multe calculatoare acolo?

Sebah



Eu vorbind cu stâlpul

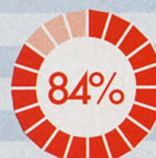

Eu uitându-mă la poze din alea...


Eu între uşi


Eu şi lanţul

LEVEL	Date tehnice
Titlu	The Sting
Gen	Adventure
Producător	Neo
Distribuitor	JoWood Production
Ofertant	N/A
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	18/20
Sunet	08/15
Gameplay	26/30
Feeling	05/05
Storyline	18/20
Impresie	09/10





Independence War 2 Edge of Chaos

De la copil la pirat sunt doar câțiva ani... lumină

Când Cal Johnston își pierde tatăl miner spațial, își ia nava în spinare și lumea în cap, atunci avem de-a face cu *Independence War 2 - Edge of Chaos*. **Infogrames** și **Particle Systems** au considerat acest gen de poveste foarte interesant și, dat fiind succesul primului *Independence War*, au hotărât că pot să brodeze (după câteva cursuri intensive cu bunicuța...) în jurul ei un joc de să-ți fie mai mare dragul să-l instalezi (doar 500 MB pe HDD), să-i privești intro-ul și să te apuci să te simulezi spațial 24 h/zi.

Incipit

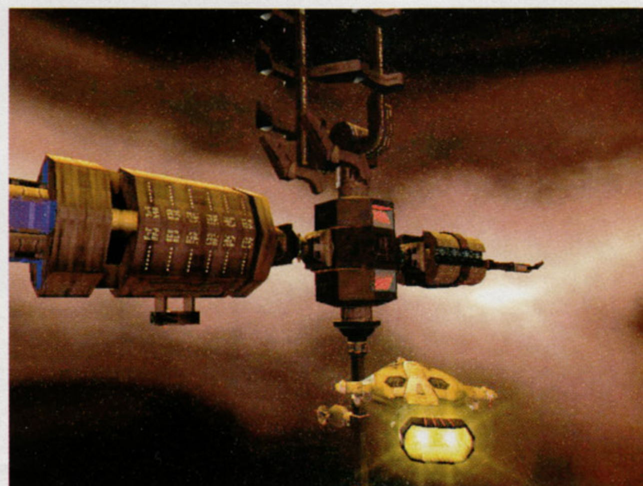
Felix Johnston este un tată „naturat", cu un singur copil (Cal Johnston) și o slujbă cam neprielnică d.p.d.v financiar. Fiind el miner în sistemul Hover's Wake Alpha, stă toată ziua cu nava lui utilitară agățată de un asteroid și extrage din el tot ce-i mai bun, mai puțin untdelemn (de la bunica, desigur). Între timp, copilu' Cal își ține tatăl de mână și îl ajută în procesul de extracție. Într-o bună zi, tata îl trimite acasă pe Cal. Între timp, the bad guy, Caleb Maas, un vechi „amic" de-al lui Felix, îi face o vizită explozivă. Nu după mult timp Cal devine fiu de praf stelar, împrăștiat încetișor în vid, în timp ce Caleb Maas râde malefic în fundal. Și uite-așa viața crudă îl ia în primire pe micuțul și neexperimentatul copil, care, însoțit doar de un prieten virtual, o conștiință afro-americană implementată unui chip, o ia pe drumul pierzaniei, al hoției și al crimei.

Și iată că revin la bunica... ce stați așa perplecși și nu spuneți nimic? Credeți că am înnebunit de vorbesc despre bunicutze și nave stelare? Eu cu siguranță nu... poate producătorii... Să pun trei reflectoare pe situația asta confuză și să clarific puțin lucrurile: Cal al nostru se repede din Hover's Wake Alpha direct în The Effrit, o furtună spațială permanentă care face ca senzorii să aibă mari dificultăți în a percepe ceva în interiorul ei. În mijlocul acestei nebuloase șade un Biobomber. Nu, în ciuda numelui ofensiv, Bb-ul nu este o armă, ci o navă de fertilizare, de teraformare. Bebele ăsta a plecat de pe Pământ într-un timp pe care nici... bunica nu și-l mai aduce aminte. Pe parcurs, în loc să ajungă pe o planetă stearpă și să o fructilizeze (mă rog, teraformeze), a ajuns în mijlocul Effritului și, nemaiavând nimic de fertilizat, a început să vegeteze. Ei, dragii mei, aici intervine „buni" (aka „mam'mare")

Nu semeni cu bunicuța!

Lucretia Johnston a fost pirat le vremea ei (aici se termină mitul bunicuței blânde, cu părul alb și ochelari, care știe să gătească dumnezeiește, și începe mitul bunicuței dure, cu priviri de oțel, care nu frământă aluatul de cozonac, ci frământă inamicul cu PBC-uri, disruptoare și rachete urmăritoare) - o femeie dintr-o bucată, sigură; și șef, și lider, și mamă uneori..., pentru că l-a născut, la un moment dat, pe Felix, tatăl cel asasinat al lui Cal, la nouă luni după ce i-a dat ultimul sărut unui necunoscut (zis și Bunicul), un ins șarmant până la exasperare, probabil, dacă a reușit să... șarmeze o asemenea diehard grandma'. Această bunică lăudabilă a pus privirile pe BeBeul ascuns în Effrit și uite-așa Biobomberul a devenit bază de operațiuni pentru pirați. 'cuța avea la dispoziție o flotă alcătuită din nu mai puțin de 30 de nave, din care, în momentul în care Cal ajunge la Bb, nu a mai rămas decât un fighter, condus inițial de însăși Lucreția, pe care nepotul pune mâna după un lung și anevoios antrenament... de trei minute. Și-uite așa Cal o ia pe drumul gloriei, al


Vă rog, se poate mai patriotic?


Ce DS9, ce Babylon 5?





Veşnicul „înainte... ... şi după"

victoriei şi al bogă... Aici banda se strică!

După o primă misiune rezolvată cu succes şi după câteva plimbări prin spaţiu, de colo colo, cărând tot soiul de pachete pentru un dubios, în schimbul unui laser cu rată mare de tragere şi a unor disruptoare pe care nici măcar nu le poţi instala, intră pauza de reclame, care pentru Cal durează nu mai puţin de 15 ani. Într-o bună zi, după ce reuşise să aducă ceva celule energetice care să-l facă pe bebe activ şi să înceapă să-i meargă maşinăriile (o gamă întreagă de macarale, ateliere, fabrici, uzine şi industrii naţionale), pleacă să aducă din debaraua fostei



Cu atât de multă poliţie în zonă, tot timpul te paşte amenda

locuinţe (adică cea a decedatului tată) o navă utilitară, de care bebeul are nevoie aşa cum are nevoie un apartament de aspirator sau o bucătărie de un aragaz. Dar, chiar când să se întoarcă în Effrit, Cal dă peste Caleb Maas, care, după ce crezuse că a tăiat răul din rădăcină, vede că a sărit o aşchie nu departe de trunchi şi se hotărăşte să îi dea foc cu laserele, ca să termine o dată pentru totdeauna cu familia de „ghimpi'n coaste". Dar intervine poliţia şi îl ia pe Cal din faţa armelor lui Calbe Maas doar pentru a-l arunca în puşcărie, unde eroul nostru îşi petrece, după cum spuneam, nu mai puţin de 15 ani.

Cum zboară timpul...

... când te distrezi. Dar când stai în puşcărie, între patru pereţi, 15 ani trec în aşa hal încât li se aud paşii târşâiţi şi li se văd urmele gălbui pe care le lasă pe toţi pereţii şi pe fizionomiile puşcăriaşilor. Aşa se face că jucătorul abia îşi dă seama despre cine este vorba în filmul „Fifteen Years Later" (coprod. **Particle Sys./ Infogrames**) pe care am avut ocazia să-l văd de curând pe ecranul monitorului. Un Cal Johnston îmbătrânit (maturizat, ar spune unii) şi o şleahtă de ciudaţi, toţi realizaţi destul de urât (spun asta după ce am văzut ce se poate face în privinţa animaţiei faciale în *Final Fantasy: The Spirits Within*), evadează din acea high-security prison. De acolo se reped până la grandma's place, de unde începe toată aventura. Fiecare din membrii echipei de piraţi (Cal, Jafs, Lemuel, Azraelle şi Lori) se descurcă cum poate mai bine. De pildă, după ce Cal face dintr-un transportor spaţial praf stelar, Jafs vine cu un „camion" şi duce toate bunătăţile înapoi în bază, unde se pot vinde sau folosi în procesul de producţie (dat fiind că baza bunicii e dotată şi cu ateliere).

În fine, fiind el un space simulator, *Independence War 2 - Edge of Chaos* aduce tot ce aducea primul *I-War*, dar îmbunătăţit. De pildă, modelul fizicii newtoniene s-a păstrat şi efectele inerţiei se fac simţite la tot pasul, ceea ce face ca virajele bruşte la care visează un jucător de sim-uri arcade (dacă poate exista aşa ceva) să rămână... vise.

AI-ul este agresiv. În timpul primelor misiuni, jucătorul neexperimentat (care încă nu ştie tastele, mai ales că acestea nu se pot configura din meniul jocului) se pierde pur şi simplu între inamici, linii, treide-uri şi stele. Şi, la urma urmelor, nici nu e prea mare pagubă dacă te pierzi puţin prin sistemele solare ale celor două star clustere prezente în joc, pentru că sunt peisaje care fac tot deliciul jocului (şi care pot fi vizitate foarte comod, pentru că există posibilitatea de a călători la viteze enorme fără mereu-prezentul-în-simulatoarele-spaţiale hyper-jump, adică jucătorul se poate uita pe geam şi în timp ce nava merge cu câteva zeci de mii de kilometri pe secundă). Am stat cu colegii şi am căscat gura la planete cu inele, la furtuni permamente (gen The Effrit), am trecut pe lângă stele de toate dimensiunile şi concluzia a fost una singură: grafica din *Independence War 2* merită o notă considerabilă (la nivelul unui space shooter). Pe un CD cu artwork-uri din *Independence War 2* am văzut cum s-a lucrat la fiecare model de navă, cât de detaliat şi de multipoligonal este fiecare obiect. Am o singură obiecţie: deşi jocul are (ca mai toate space shooterele) o enciclopedie care cuprinde toate armele şi navele, nici un obiect nu e reprezentat 3D, ba uneori nu e reprezentat deloc, nici măcar printr-o poză. Altfel, no objections...

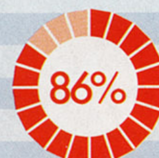
Există şi multiplayer şi împătimiţii de space shootere vor fi fericiţi să audă că pot să se lasereze şi să se misileze printre asteroizi şi asta în timp ce ascultă un soundtrack superb în fundal (dar de care Mitza, care joacă anacronoxurile lui, s-a cam săturat...)

Aşadar, avem de-a face cu un space shooter cu tendinţe de space opera, un joc care încearcă să atingă dimensiuni epice şi, într-un fel, reuşeşte. Şi, în plus, e cu bunica...

Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Independence War 2 Edge of Chaos
Gen	Space sim
Producător	Particle Sistems
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Monosit Conimpex tel.: 01-3302375
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	18/20
Sunet	13/15
Gameplay	26/30
Feeling	04/05
Storyline	08/10
Multiplayer	08/10
Impresie	09/10





Au trecut nouă luni. Nouă luni de teroare, frică, groază, foame, sete și altele. Motivele sunt mult diferite de ce ar crede unii sau alții. Niște extratereștri foarte răi, cruzi și inumani au atacat pașnicii locuitori ai Terrei. Restul e simplu. Pământenii, luați prin surprindere, nu prea au mai avut timp să reacționeze. Oricum, ar fi avut nevoie de vreo încă cinci sute de ani de avans tehnologic ca să poată face ceva. Prin urmare, Pământul a fost nevoit să semneze un tratat de pace cu cattenii (așa-și zic ei), tratat echivalent cu înfrângerea. În numai nouă luni întreaga infrastructură umană s-a dus... de râpă. Guvernele au fost dezintegrate împreună cu forțele de apărare, într-un mod mai mult sau mai puțin dureros. Economia a căzut. De orașe s-a ales praful și pulberea. Supraviețuitorii s-au trezit băgați în lagăre de concentrare. Pământul a ajuns să fie condus de trădători, așa-ziși „pacemakers", în slujba invadatorilor. Trist, nu?

Unele lămuriri

Precum bine v-ați dat seama, e vorba de haina nouă a unei povești de când lumea, mai exact de pe vremea marțienilor. Extratereștrii vin, sunt mai avansați tehnologic (altfel n-ar fi putut veni), țin o mică demonstrație de forță și Pământul e gata cucerit. Unii pământeni își acceptă liniștiți soarta în timp ce alții încearcă să facă ceva. Se naște mișcarea de rezistență, de obicei denumită „The Resistance", și, bineînțeles, mai există cei neutri, care trăiesc în subterane, original denumiți aici „scavengers". În această încrengătură de intrigi intri și tu în scenă. Ești o femeie și te numești Angel Sanchez. Inițial ești în posesia unei scrisori prin care mișcarea de rezistență s-a decis subit să te recruteze. Dar nu oricum. Trebuie să treci prin două misiuni-puzzle, a căror rezolvare va dovedi cât ești de capabil(ă). Apoi vei avea parte de alte câteva misiuni (mai exact 16 plus 5 opționale) prin care vei încerca să eliberezi pământul de nemernici. Angel nu este singurul caracter pe care îl folosești. Mai există încă trei, fiecare cu abilitățile lui speciale: Claire este atletă, Jimmy e demolator și Leo tehnician. Pe parcursul jocului ai posibilitatea să treci de la un caracter la altul, pentru a îndeplini sarcinile destinate fiecăruia. Vei fi purtat prin locații de genul magazin, stradă, subterane, biserică, studio TV, spital, depozite unde vei întâlni o serie de personaje, unele prietenoase, altele nu. Lupta este prezentă destul de frecvent, cu unele mici „ciudățenii": în timpul unui dialog orice contact cu cei din jur este blocat, bineînțeles și lupta, atacatorii rămânând imobili în cele mai „active" poziții; Angel, o femeie absolut normală, îi rupe în bătaie pe munții de extratereștri numiți catteni (două picioare și sunt istorie). Probabil sunt buni în „gașcă", dar zero într-o confruntare „ca-ntre bărbați". Gestica personajelor e puțin cam nepotrivită. Să fim serioși, nu te „întinzi" de plictiseală când te caută toată suflarea inamică să-ți rupă picioarele. Dar cum scopul scuză mijloacele, trecem peste asta. Victoria contează. În rest, nimic spectaculos. Armele sunt variate – de la bâte de baseball și cuțite până la dezintegratoare extraterestre. Puzzle-urile sunt simple, iar dacă se complică, e mult până faci unul deoarece se tot repetă – tragi de mânere, apeși butoane, cauți cartele de acces. Cele mai complicate sunt acelea în care trebuie să-ți poziționezi fiecare personaj, simultan, în locuri diferite pentru a deschide cine știe ce poartă, ușă etc. AI-ul personajelor cu care interacționezi este „selectiv", funcție de situație, lumină, punct de vedere, moment al luptei. Te va surprinde cu siguranță deoarece nu vei ști niciodată cum va reacționa respectivul. În ceea ce privește conversațiile, sunt cam seci și de multe ori variante opuse de răspuns duc la același rezultat. Umorul lipsește cu desăvârșire. Practic nu există. La fel de trist, nu?

Și în fine...

Jocul este, până la coadă, un third-person single-player action-adventure, la fel de plictisitor ca și descrierea. A fost creat după o celebră serie de nuvele SF ale scriitoarei Anne McCaffrey, serie numită Freedom. Pot să vă spun că acestea merită toată atenția, deoarece par a fi mult mai interesante. Grafica este dezamăgitoare ținând cont de resursele pe care le solicită. Poligoanele sunt atât de evidente că-ți iau ochii. Singura rezoluție accesibilă e ceea de 800x600 16 biți și nu se pot seta decât gamma, luminozitatea și textura. Coloana sonoră este acceptabilă, chiar dacă nu se potrivește cu acțiunea. Un lucru bun este acela că personajele vorbesc și noi fericiții le putem auzi, mai puțin când mor (în chinuri sau altfel). Un pic de intonație, în funcție de situație (la uite! Fac și poezii), nu ar fi stricat. Interfața este foarte accesibilă. Personajele sunt facil de controlat și manevrat, tastele funcționale puține, ușor de reținut. Per total e un joc bun pentru cei ce au făcut de curând cunoștință cu PC-ul. Pentru ceilalți... la alegere. Pentru mine a reprezentat doar un lung șir de deja-vú-uri care mai de care mai somnoroase.

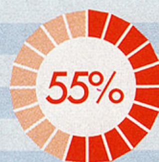
Locke


Până aici i-a fost!


Cine o fi frumosul acela din oglindă? Eu?

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Freedom: First Resistance
Gen	Action/Adventure
Producător	Red Storm Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România
Tel.	01-2316769
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	32 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	13/20
Sunet	09/15
Gameplay	16/30
Feeling	01/05
Storyline	10/20
Impresie	06/10





Un RPG cum nu s-a mai văzut.

Ca orice început, e greu. Aşa că o să încep cu o destăinuire... Într-o dimineaţă, pe când mă pregăteam şi eu să mă culc, mă trezesc cu Mitza la uşă. Mă scarpin în cap şi îl întreb ce vrea. Răspunsul vine mai devreme decât mă aşteptam. „Ciolane", îmi zice el, „ştiindu-te pasionat de *Daggerfall*, te rog să scrii şi tu un articol să vadă şi tinereii cam ce jocuri se făceau pe vremea noastră..."

Uimit, ca ţiganul care s-a trezit peste noapte primar, fac ochii mari, mă mai scarpin încă o dată în cap, accept şi mă duc să mă culc (nu înainte de a-i arăta domnului redactor uşa).

Acum că m-am trezit, arzând de nerăbdare de a arăta lumii întregi că şi în preistorie se făceau jocuri bune, voi începe ca orice om normal cu un...

Cuvânt înainte

Totul a început când o mână de oameni, pe numele lor **Bethesda** au vrut să revoluţioneze lumea RPG-urilor cu al lor *The Elder Scrolls: Arena*. În mare parte au reuşit. Zic în mare parte, deoarece *TES: Arena* era un joc plin de bug-uri, bug-uri care au descurajat pe mulţi dintre posibilii jucători. Totuşi, au înregistrat un mare succes, fapt care i-a determinat să lucreze la o continuare, *TES: Daggerfall*, despre care vă voi vorbi acum.

Povestea-i poveste

„de neuitat cu zmei şi zâne şi fete de împărat", după cum zicea „binecunoscutul" cântec cântat de abramburei. Numai că aici zânele sunt goale şi fetele de împărat preferă un Necromancer King în locul demodatului Făt Frumos. Zmeul eşti tu.

La început povestea e simplă, urmând a se complica foarte mult pe parcursul jocului. Tot ceea ce face deliciul marilor consumatori de RPG-uri e aici. Vrei romantism? Există!... Vrei trădare? Iuda e găinar pe lângă ceea ce vei găsi aici. Cafteală? Trage o tură în cel mai apropiat dungeon şi-ţi va ieşi pe nas. Asta ca să nu mai amintesc de magie (subiect tratat mai încolo).

Cheful începe când regele Lysandus, un om „pâinea lui Dumnezeu", moare. Acuma poate că o să-mi săriţi în cap: „Păi, dacă era aşa de bun şi drept, înseamnă că a ajuns în loc luminat, în loc cu verdeaţă, şi nu ştim de ce ne mai plictiseşti cu povestea asta răsuflată!!". Aici aţi cam avea dreptate, însă lăsaţi-mă să termin ce am început. Şi pe cât de aşezat era în timpul vieţii pe atât de zurbagiu devine după ce moare, bântuind străzile oraşului Daggerfall, băgându-i în sperieţi pe bieţii foşti supuşi şi cerând răzbunare.

Cam asta este tot ce ţi se spune la început, dar... Dar ceea ce pare la început o poveste răsuflată se transformă în aventura vieţii tale şi pe parcurs se complică extrem de tare, ducându-l la extaz pe orice pasionat de RPG-uri, şi nu numai.

Ia calul meu şi du-te...

Tu eşti trimis să te joci puţin de-a Colombo şi să descoperi cam cine l-a determinat pe săracu' rege să moară şi să devină ceea ce a devenit. În plus, ca dovadă că PTTR-ul şi-a băgat coada până şi în jocuri, ţi se dă misiunea de a afla cam ce s-a întâmplat cu o scrisoare care numai la destinaţie n-a ajuns. Toate astea le afli din filmuleţul de la început (care ţin să


Şi aşa l-am reîntâlnit pe bunicu'.


Mai încet cu muzica aia că vin şi vă hăcui!!!



Mască de hochei? Am! Şuba de la tata? Am!...



Ăsta-i Tamriel-ul...

spun că nu e ceea ce s-ar numi un intro meseriaş), filmuleţ cu actori reali, pe atunci neştiindu-se prea mult despre filmuleţele făcute cu engine-ul jocului. Te trezeşti într-o peşteră, unde eşti înştiinţat de un textuleţ, pe cât de succint pe atât de galben, că ai naufragiat şi te-ai ascuns în respectiva peşteră atât de bine încât nu mai găseşti ieşirea. Atât vă zic, iar ca să aflaţi mai mult, jucaţi *Daggerfall*.

Pe-un picior de plai...

Un cuvânt despre terenul tău de joacă. Se numeşte Tamriel şi este un regat în toată regula. Ca un mare devorator de mud-uri, n-am putut să nu fiu impresionat de grija cu care Bethesda a creat lumea în care tocmai te-a aruncat. La început au împărţit regatul în provincii. Cum provincie fără nici un oraş nu s-a mai văzut, au pus oraşe (şi nu puţine: 820 la număr), pe care le-au populat din plin. Unde mai pui că pe lângă oraşe există mai un templu, mai un dungeon şi alte chestii bune la regatul omului.

Netrăind în raiul comunist, s-au gândit că oamenii trebuie să se închine la ceva. Aşa s-au născut zeii (sau Daedra Princes, cum sunt numiţi în joc). Orice om normal s-ar fi oprit aici, însă ei nu... nici pe departe. Ca orice zeu care se respectă, trebuiau să se amestece... aşa că o să ai ocazia să mai stai la o tacla cu domnii zei. Nebunia continuă... AU CREAT CALENDARUL, care nu e pus numai de decor, existând zile de sărbătoare în care tot timpul se întâmplă câte ceva, mai un prânz gratis, mai o berică, mai un free healing şamd. Ca să mă uimească şi mai mult, au creat un sistem juridic (cam rudimentar, dar există) care funcţionează... De exemplu, nu poţi dormi pe unde apuci. Cum ai pus şi tu capul jos, răsare garda care te saltă şi te duce să dormi la răcoare... Dacă totuşi ai chef să dormi în oraş, te duci frumuşel la un han, îţi închiriezi o cameră şi poţi să te odihneşti liniştit. Ar mai fi o soluţie, dar mai încolo.

Partea proastă e că pentru fiecare mânărie pe care o faci, reputaţia ta în provincie scade, existând riscul ca oamenii să nu mai vorbească cu tine, pierzând astfel ocazia de a afla lucruri vitale pentru joc.

Dacă ai chef să mai faci o cumpărătură, sau ţi se pare că ai prea multe chestii în inventar, poţi să dai o raită pe la magazinele locale care sunt şi ele împărţite în mai multe categorii. Există magazine de arme, armuri, de ingrediente, de haine şi alte năzdrăvănii, care au o oră de deschidere, o oră de închidere, iar preţurile diferă de la magazin la magazin. Mai există şi aşa-numitele General Stores (un fel de cash&carry) unde poţi să vinzi şi să cumperi orice. Partea frumoasă e că, de exemplu, poţi să vinzi o armă şi la un General Store, dar nu vei obţine pe ea un preţ foarte bun... înţelegeţi ce vreau să spun. Dacă vă dau banii afară din casă, **Bethesda** ne-a furnizat şi bănci (situate în oraşele mari) care se ocupă de asemenea chestii....

Pentru că de unde iei şi nu mai pui se termină, o dată şi o dată trebuie să îţi câştigi şi tu o pâine, unii oameni îţi oferă slujbe mai mult sau mai puţin curate... Special pentru cei care vor mai mult decât bani, au fost construite Guild-urile, care sunt livrate de programatori în mai multe variante.

Ca să satisfacă setea de măcel a omului simplu, au fost introduşi o serie de monştri mai mult sau mai putini supăraţi: mai un animal (urs, tigru, scorpion, păianjen, liliac), mai un pui de dragon, aşa ca la ţară. Pentru cei mai supăraţi a fost introdusă o adevărată galerie de monştri: orci, vampiri, stafii şi alte jivine necurate. Pentru sinucigaşi au fost introduşi Daedra Lords, Ancient Vampires şi Leech Lords. Per total, fauna Tamrielului numără vreo 49 de tipuri de monştri. Dacă domnii monştri ar fi stat liniştiţi aşteptându-te să-i lichidezi ar fi fost totul simplu. Dar nu. AI-ul monştrilor nu e prea strălucit, creaturile fiind cam prea previzibile, însă îşi face cât de cât treaba... Arcaşii sau spellcaster-ii nu se apropie de tine, preferând să te blagoslovească de la distanţă mai cu o săgeată, mai cu o vrajă... Ceilalţi vin aţă la tine... Unii monştri au puteri specifice, şi credeţi-mă... şi le folosesc din plin.

Killing is my businnes

Şi fiindcă nu puteai fi trimis la luptă în fundul gol, ţi s-a dat un arsenal demn de un Rambo medieval. Armele sunt împărţite în mai multe



... şi cam aşa arată o provincie, punctele arătând pe unde te poţi plimba



Phui!!! Iară am scăpat ketchup-ul!


Dom'le, îmi pierdui şi eu tibia stângă...


Vilă somptuoasă... piscina nu a mai încăput în poză.

categorii: Long Blade, categorie ce include toate tipurile de săbii cu nume care mai de care mai fioroase, Short Blade (aici sunt numai pumnalele), Blunt weapons (ceva buzdugane şi alte asemenea), Axe (pentru cei care iubesc călăii) şi banalul arc. Până aici pare simplu, dar dacă mai adăugam şi diversele tipuri de armuri Chain, Leather, Plate plus ceva scuturi, vedem că treaba se complică şi la capitolul ăsta. Ca să fie totul şi mai frumos, armele şi armurile sunt realizate din diverse materiale (cu diverse culori) de la banalul fier până la mirobolantul Daedric. Câştigul nu e numai estetic. Cu cât mai bun este materialul cu atât arma va da mai tare în armura adversarului iar armura ta va da mai tare în arma nefericitului ce te atacă.

Ca să te ajute şi mai mult, au fost introduse (cu mult înaintea lui *Diablo*) obiectele magice, ce conferă purtătorului atribute mărite sau castează nişte vrăji, nefiind nevoie de mană. Dacă eşti mai cârcotaş şi obiectele magice găsite de tine te lasă rece, atunci poţi încerca să ţi le construieşti singur, „just the way you want'em".

Un capitol mai aparte ar fi artefactele. Artefactele astea sunt nişte super-arme, care l-ar face pe orice erou mitologic să se lase de meserie şi să se apuce de jucat *Daggerfall*. Ca orice lucru bun, nu se găsesc pe toate drumurile, ele fiind oferite ca premiu pentru rezolvarea anumitor quest-uri date de Daedra Princes (zeii despre care vă vorbeam mai devreme) ca rezultat al invocării lor.

Zmeul Zmeilor...

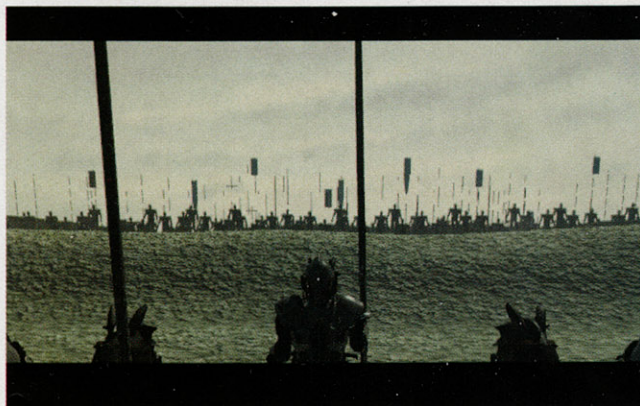
... eşti tu, jucătorul. Eşti pus să-ţi alegi rasa, existând 6 în joc cu nume care mai de care mai năstruşnice şi mai plăcute ochiului, nelipsind elfii. Eşti caracterizat de atributele clasice, apărând câteva în plus. Pentru cei care au trăit în peşteră până acum, sau pentru dependenţii de Solitaire reamintesc Strength, sau puterea pumnului, Intelligence şi Wisdom, sau puterea minţii şi multe alte năzdrăvanii de te cruceşti citindu-le. O chestie inteligentă din partea producătorilor: spre deosebire de alte RPG-uri, unde unele atribute au fost introduse doar pentru că mai exista loc pe ecran, aici ele influenţează într-o mai mică sau mai mare măsură gameplay-ul. Pentru cei dintre voi care ridicaţi neîncrezători o sprânceană, ofer spre exemplificare drăcescul „Luck". În *Daggerfall*, vechiul proverb „Mai bine un dram de minte decât un car de noroc" şi-a cam pierdut din înţeles... mai bine amândouă, norocul fiind un factor destul de important. Având noroc cu caru' reuşeşti mai uşor să invoci un zeu, să livrezi în tărtăcuţa duşmanului o lovitură cauzatoare de moarte (critical strike), sau să găseşti mai mulţi bani pe corpul unui adversar proaspăt ucis. Ca atribute noi ar mai fi de amintit „Personality" (un fel de Charisma din clasicele AD&D, cu menţiunea că nu e total nefolositor) şi Speed (având legătură atât cu chestia aia ruşinoasă şi în acelaşi timp sănătoasă, dar şi cu viteza cu care-i altoieşti pe săracii monştri).

Mă născui între Carpaţi...

Alelei, feciorii mei, până aici v-a fost... De ce spun asta? Pentru că v-am adus exact unde vroiam eu: la „Character Generation". Pe lângă atributele de care vorbeam mai sus, există şi câteva chile de skill-uri pe care **Bethesda** ni le-a oferit spre îmbucurarea ochiului şi a degetului cu care manevrăm butonul stâng al mouse-ului. Datorită lor (şi nu numai lor), avem de-a face cu cel mai complex şi minunat sistem de creaţie a viteazului pe care-l întruchipăm în joc, pe care l-am văzut până acum. N-am mai întâlnit în toată cariera mea de RPG-ist un sistem mai complex şi cu o libertate de exprimare mai mare decât în *Daggerfall* (poate doar în paper RPG-urile *AD&D* - pentru cunoscători). Există trei moduri de generare a caracterului, unul mai interesant ca altul. Modul clasic - clasele predefinite, este recomandat celor mai slabi de înger sau nou-veniţilor. Pentru cei care vor mai mult decât măcel şi violenţă există un sistem bazat pe un chestionar, care ajută la crearea unui caracter cât mai apropiat de jucător, iar pentru maniaci, sau pentru cei care au încercat măcar o dată să scrie *Shogun*-ul pe un bob de orez, avem modul Custom care te îndrumă spre crearea bătăuşului de vis.

Cum primele moduri nu prea prezintă cine ştie ce noutate, voi insista asupra modului Custom. Eşti pus faţă în faţă cu o listă, pe cât de mare pe atât de galbenă, cu skill-uri (după


Mai schimb nişte valută, mai cumpăr o reţetă...


Uh... băieţi... succes!


Sunt un criminal, recunosc. Am probleme acasă.


Aş bate la uşă, dar mi-e frică...

ce în prealabil ţi-ai ales rasa) dintre care Măria Ta, gamerul, trebuie să-ţi alegi douăsprezece care crezi tu că te reprezintă. Astea douăsprezece, după ce că sunt câte sunt, mai sunt şi împărţite în Primary, Major şi Minor, câte trei la primele două, iar restul la Minor. Aceste 12 skill-uri sunt cele mai mari, restul fiind şi ele prezente, dar având nişte valori de toată ruşinea. Avantajul este că ai o foarte mare libertate să-ţi creezi clasa pe care o vrei.

Dacă cea mai mare dorinţă a ta era să te faci Ninja, alegi ca primary skills un Hand-to-hand şi ce crezi tu că i-ar mai trebui unui Ninja ca la carte, şi cu o privire furioasă în ochi purcezi la drum.

Toate skill-urile sunt influenţate în mod direct de atribute, aşa că mare grijă... dacă nu ai puteri magice prea mari (aka Int prea mare) nu-ţi fă personajul spellcaster, sau...cred ca aţi prins ideea. Mare atenţie la alegerea skill-urilor pentru că o poziţionare greşită a lor poate duce la o avansare lentă.

Na, că am stricat surpriza!! Avansarea nu se mai face pe baza banalelor puncte de experienţă, ci pe o folosire cât mai îndelungată a skill-urilor pe care ţi le-ai ales de la început. Cu cât foloseşti mai mult un skill, cu atât el se va mări, ducând inevitabil şi ireversibil la avansare. Simplu, nu? Cu alte cuvinte, fiecare avansează făcând mai bine ceea ce ştie: un hoţ să dea cu jula, un warrior să dea cu sabia, un mag să dea cu magia etc. Cum nu se putea să nu dau de matematică până şi aici, avansarea se face pe baza unei formule în care sunt implicate o groază de chestii.

Ca să vă lămuresc, să vă povestesc cum creşte skill-ul Long Blade. De câte ori dai cu sabia (în gol sau în carne vie) o mică variabilă creşte (ca în povestea cu Făt Frumos), până ajunge la un nivel prestabilit. Când ajunge mare variabila, skill-ul se măreşte cu un punct, iar variabila redevine mică. Şi tot aşa. Deci, după cum vedeţi, un sistem care teoretic nu avantajează pe nimeni, un fel de comunism care funcţionează...

You put a spell on me

Cum votcă fără alcool şi RPG fără magie nu s-a mai văzut de când lumea, în *Daggerfall* avem un sistem impresionant de magie, vrăjile fiind prezente în număr foarte mare (cam 80) şi ar satisface şi pe cel mai înfocat admirator al Mamei Omida (unica şi adevărata)™. Dacă totuşi te crezi un Merlin modern mult mai deştept decât creatorii jocului, poţi să încerci să-ţi creezi singur vrăjile. Asta în cazul în care eşti membru activ şi cotizezi la vreo obscură a asociaţie a vrăjitorilor din Tamriel (aka Mage Guild). Dacă nu, ai face bine să te înscrii. Revenind la vrăjile predefinite, care după ce că sunt nesimţit de multe şi cu nişte nume care mai de care mai impresionante, nici nu ţi se dau pe moca, urmând să ţi le cumperi de la aceleaşi ghilde ale magilor, sunt împărţite în 5 categorii pe care, din motive care ţin de spaţiu, nu le mai enumăr.

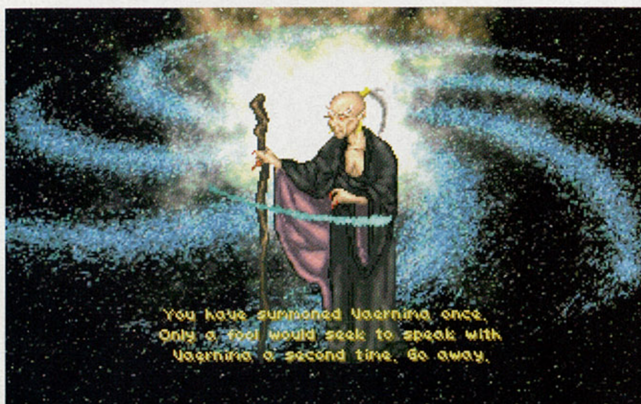
Vă ajunge să ştiţi că sunt 5. Şi mai frumos este că dacă ai bani şi mana ca să le castezi, poţi să-ţi cumperi câte vrei, posesia lor nefiind condiţionată de nivel. Frumos, nu ?

Pe lângă vrăji, magia se mai livrează şi sub formă de beuturică (aka poţiuni), întărind expresia „Magia trece prin stomac”. Poţiunile astea le poţi găsi gata preparate, sau dacă una dintre pasiunile tale a fost gătitul, poţi să ţi le prepari, având nevoie de una bucată reţetă (ca să ştii ce pui în ele), ceva ingrediente şi acces la bucătăria unui Mage Guild. Plus ceva bănuţi.

Role-Play

Se pare că binecunoscutul concept de role-play şi-a cam pierdut din semnificaţii de-a lungul anilor.

Role-play înseamnă în primul rând „cum ar fi dacă eu aş fi” şi presupune o foarte mare libertate de mişcare şi de decizie. În marea majoritate a jocurilor de gen apărute în ultimii ani, această libertate îţi e parţial răpită, neputând face multe chestii „just for fun”. Eşti îngrădit de către plot-ul jocului, şi nu prea mai poţi face nimic altceva. Tocmai neajunsurile acestea m-au împins spre MUD-uri şi spre *Daggerfall* şi dacă aş fi găsit vreun amator, spre paper RPG-uri. În *Daggerfall* această îngrădire aproape



Ulciorul nu merge de multe ori la apă.



Aşa, ai tăi sunt bine?


În mijlocul pustietății.


În periplu prin Piatra Craiului.

că dispare, tu cu FOARTE mici excepții fiind liber să faci aproape ce vrei. Au fost introduse elemente care măresc acest sentiment. De exemplu, dacă ai destui bani, poți să-ți cumperi o casă, și credeți-mă e o chestie foarte plăcută ca, după o luptă crâncenă să te duci acasă, să-ți atârni armura în cui și să tragi un pui de somn. Și aș putea continua așa până dimineață, multe chestii fiind introduse „just for Role-Play purposes".

Dacă n-ai chef să rezolvi quest-ul principal, poți să nu îl rezolvi și să-ți vezi liniștit de scopul tău (să strângi un ban, să-ți cumperi o casă, să devii marele meseriaș într-un guild ales de tine, și multe altele). Bram Stoker e scriitorul tău preferat?

Dacă da, aici ai posibilitatea să devii vampir sau vârcolac (cu avantajele și dezavantajele aferente), lucru pentru care sunt necesare una bucata mușcătură + o doză mare de noroc (sau ghinion, depinde cum vezi lucrurile). Libertatea asta de a alege ce vrei să faci m-a transformat într-un mare fanatic al acestui joc. Și ca să vă mai destăinuiesc ceva, îl joc de un an de zile și nu l-am terminat.

So much joy, but where's the pain ?

Dar cum vorba „și frumoasă și lăptoasă și devreme-acasă" este valabilă, *Daggerfall*-ul este un joc care mustește de bug-uri, lucru foarte exasperant, credeți-mă. Au apărut nenumărate patch-uri, care au mai rezolvat din probleme, dar...

Nu aș recomanda nimănui să-l joace fără a fi aplicat ultimul patch, existând un risc foarte mare de a contracta o nevroză...

Bug-uri grafice există din greu, de multe ori fiind în imposibilitatea de a elimina un monstru din simplu motiv că, precum Ana a meșterului Manole, se ascundeau prin ziduri.

Jocul are tendința extrem de deranjantă de a se bloca chiar când ți-e lumea mai dragă, lucru care l-ar împinge la sinucidere pe vreunul cu psihicul mai labil.

Pe deasupra, unele quest-uri se pare că nu au finalitate, fiind în imposibilitatea de-a a le rezolva (lucru în mare parte reparat de ultimul patch), iar prezența foarte multor item-uri în inventar mărind șansele ca jocul să crape. Așa că salvați mult și salvați des.

O chestie ciudată (ca dovadă că nu numai la români se întâmplă ciudățenii) este că manualul jocului a apărut când jocul era încă în faza de beta test... așa că unele chestii scrise în manual nu se regăsesc în joc. Spooky!!

În afara bug-urilor de programare, mai găsim niște chestii cam bizare.

Nu de puține ori mi s-a întâmplat să buzunăresc o fantomă, să găsesc Holly Daggers pe corpul unor vampiri, să găsesc un Fire Atronach pe fundul apei, cămile în zone cu climat rece șamd.

La sfârșit de drum...

Grafica este așa și așa, putând ușor scârbi pe un tinerel pentru care *Unreal* a fost primul joc jucat, sau mulțumi pe unul care a jucat *Ultima 1* la greu. Deci, mi-e foarte greu să vorbesc despre grafică fără să supăr pe nimeni. Clasicul (pe atunci) 320x200, un pseudo 3D (monștrii + oamenii fiind sprite-uri arătoase de departe, mai puțin arătoase de aproape) sunt câteva din caracteristicile grafice ale jocului. Cum orientarea într-un peisaj 3D este cam haotică (aluzie la *Descent*), maparea lui are rezultate cam dubioase, rezultând o hartă, pe care îți este puțin cam greu să te orientezi, mai ales că unele dungeon-uri sunt pur și simplu imense.

Sunetul este mulțumitor și el, existând momente în care urletul unui monstru printr-un dungeon te poate călăuzi spre el, și momente în care nu face decât sa te bage în sperieți, iar muzica, un midi care nu impresionează prin nimic, însă nici nu repugnă...

Într-un cuvânt, *Daggerfall* este un joc care ilustrează perfect concepția mai veche a producătorilor de jocuri care, spre deosebire de mulți de acum, nu lucrau grafică în detrimentul feeling-ului, preferând, spre încântarea mea și a altora mai vechi în minunata lume a jocurilor pe computer, să procedeze invers, lăsând imaginația jucătorului să facă restul.

Deci, ca o concluzie finală: JUCAȚI-L, FRAȚILOR, CĂ MERITĂ!!

Ciolan


Ăsta o fi vreun premiu?


Nu înțelegeți? Nici eu!



Coșmarul Alinei

Iată-ne din nou în întuneric. Becul se stinge, dar lumina monitorului încă mai veghează asupra mea. Ce bine! Înseamnă că o să reușesc să termin și povestea Alinei. Să vedem cuM vă pot ajuta să o scoateți pe săraca fătucă de pe teribila insulă a umbrelor.

Începuturile coșmarului

Aline reușește să aterizeze pe acoperișul vilei înarmată „până în dinți" cu... lanterna ei de nădejde. Edward te va contacta și îți va sugera subtil să te ascunzi până când va trece totul și bau-bau-ul va fi învins (normal că nu îl asculți).

Intră pe fereastra luminată și vei da de bătrâna Mrs. Morton. Ea îți va da o cheie și te va ruga apoi să arunci o privire în colțul camerei. Surpriză, surpriză! Un fel de șarpe va apărea din covor și își va arăta colții. Cum ai la tine numai lanterna nu strică să încerci să orbești monstrul. Așa că bagă-i lumina în ochi până dispare. Ia de pe masă amuleta și medi-kit-ul din colțul de lângă pat.

Imediat ce ai ieșit din cameră, fugi spre ușa de vizavi și aprinde lumina (vei îndepărta astfel o groază de monștrii din calea ta). Ușa de la cameră este închisă (3rd floor east) așa că ai face bine să găsești o cheie. Întoarce-te la „intersecția" de mai înainte, ia-o spre stânga și intră pe ușa din dreapta. Ignoră creaturile, pentru că oricum nu ai cu ce să te aperi. În camera cu două uși găsești o amuletă. Intră iarăși pe ușa din dreapta. Mergi pe coridor și intră pe ușa de la capăt. În camera următoare vei da de mai mulți monștri. Încearcă să îi ții la distanță cu lanterna până când găsești cheia de pe masa din stânga ta.

Acum mergi înapoi pe urmele tale, deschide ușa și coboară pe scara în spirală. Pe la mijlocul drumului oprește-te lângă ușă și trage cu urechea la conversația ce se poartă înăuntru. Continuă apoi până la baza scării și intră pe singura ușă neînchisă din hol.

În muzeu, stinge luminile ca să vezi revolverul ascuns în baza statuii. Folosește cheia pe care ți-a dat-o bătrâna Morton ca să ajungi la pistol. Pregătește-te pentru o ieșire în fugă pe cealaltă ușă în momentul în care apare monstrul.

O să-l vezi cu coada ochiului pe Obed Morton... urmărește-l până o să dai de el la capătul coridorului de lângă scări. Ups! Și credeai că TU l-ai prins...

Te trezești pe un pat într-o cameră întunecată. Aprinde lumina și vorbește cu Edward. Caută prin cameră până găsești o cheie, niște medi-kit-uri și o amuletă. Treci prin ușa-oglindă și coboară scările (nu cumva să ratezi pușca de la capătul scărilor). Continuă până dai de o ușă închisă... Trage cu ochiul și îl vei vedea pe Obed vorbind cu Lamb și împins apoi de „cineva" (Alan Morton, desigur).

Întoarce-te în dormitor unde te vei întâlni cu Edward. După discuția ce o veți purta, Edward te va ajuta să intri prin trapă în camera de deasupra.

De Certo se va materializa în oglindă și va face o înțelegere cu tine cum că el îți va spune câteva taine despre trecutul tău dacă îl ajuți să-și ia înapoi oglinda furată de Edenshaw.

Ieși din cameră și mergi până pe coridorul de lângă dormitorul bătrânei Morton. Mânerul reușește să se rupă tocmai când închizi ușa. Coboară iarăși scările, dar de data asta atunci când vei încerca ușa te vei „teleporta" printr-o lumină albastră.

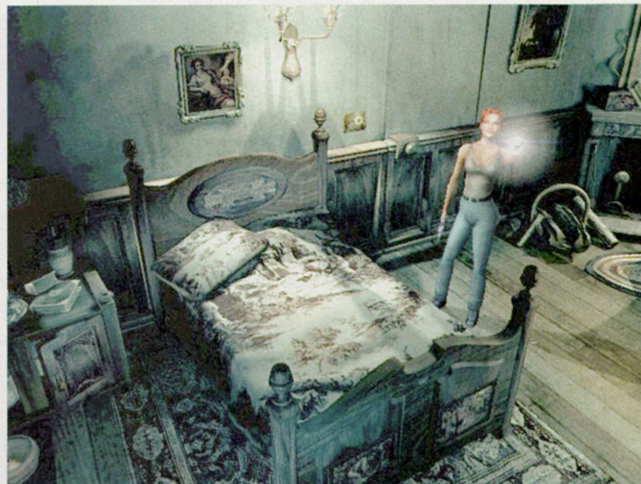
Intră în studio și găsește oglinda. Urcă apoi scările pentru a lua lansatorul de grenade de pe birou. Ieși din cameră și mergi spre capătul coridorului. Un frumos cut-scene te va întâmpina...

Mergi spre dreapta și fugi ca să eviți monștrii ce vor să te atace. Intră pe a doua ușă din stânga ta. Uită-te în jur până găsești o amuletă și niște muniție. Intră apoi în toaletă unde


Să vină pompierii că se aruncă fata!!!


Mai fă tu un pas...


Întuneric, lumânări... dacă nu ar fi atâția monștri ar fi chiar romantic.


Aha! Te-am prins... tu ești ăla care s-a uitat la mine toată ziua!

vei da iarăși de De Certo. Intră prin oglinda de unde apare De Certo și fii atent la ce vorbești cu stafia. De Certo te va întreba dacă vrei să îi dai oglinda. Dacă spui Da te va omorî (câtă recunoștință!)... dacă spui Nu vei sparge oglinda și îl vei omorî tu pe el.

Vei primi o statuie și un apel de la Carnby. În timp ce treci din nou prin dormitor vei da peste Edenshaw... este momentul pentru o altă conversație cu Edward.

Intră pe ușa din dreapta și vei da în hol; coboară scările și intră pe ușa dublă. Între timp uită-te la oglinda din hol pentru a vedea că unul din elementele decorative lipsește (fii atent la monștrii care te vor ataca!).

Acum mergi la dreapta spre capătul coridorului, intră pe ușa din dreapta ta și vei da exact în biroul lui Obed Morton. Încearcă să ajungi până la oglinda mare din cameră (dacă te uiți la ea vei vedea că e crăpată). Trage în oglindă de câteva ori până se sparge. Ia jurnalul din spatele oglinzii. Odată ce ai ieșit din birou vei fi transportat în dormitorul lui Lucy Morton unde vei primi o prismă din sticlă.

Întoarce-te în studioul de unde ai luat lansatorul de grenade și oglinda, folosește prisma din sticlă pe proiector apoi folosește lanterna pe combinația proiector+prismă pentru a primi un cub mai ciudat. Examinează-l și vei afla un cod: 1991. Ține-l minte pentru mai târziu.

Întoarce-te acum la scara principală și intră pe ușa din capătul ei de jos, apoi intră pe ușa din dreapta și vei da în bibliotecă. Aprinde lumina și citește cele două documente din stânga (pe birou) și din dreapta (pe strană). Mergi la al doilea raft din stânga ta și activează întrerupătorul de pe el. Vei observa 4 cărți cu un fel de butoane în ele. Introdu codul 1991 (pe care l-ai găsit mai devreme) și vei deschide o ușă secretă. Intră înăuntru și ia tabletele, medikit-urile și amuleta. Salvează! Trage de mânerul de pe zid și pregătește-te pentru prima ta întâlnire cu „shadow demon".

Când creatura va încerca să te atace, va deveni vulnerabilă așa că ferește-te, îndepărtează-te și atacă apoi cu cele mai puternice arme pe care le ai la dispoziție. Vei avea nevoie de aproximativ 30 de cartușe de pușcă sau 5, 6 grenade. După ce ai reușit să omori monstrul, uită-te la „piedestal" și vei găsi o jumătate de medalion și un indiciu care te trimite la bătrâna Morton. Înainte de a pleca, urcă prin bibliotecă și intră în alcovul secret (găsești niște muniție) și în „turret room"-ul de afară (găsești niște grenade).

Odată ce ai părăsit biblioteca te vei afla din nou în dormitorul lui Lucy Morton care îți va da cealaltă jumătate a medalionului. Combină cele două bucăți, apoi întoarce-te în hol și folosește medalionul obținut pe oglindă. Vei deschide ușa spre pivnițele vilei și îți va fi prezentat un filmuleț cu monstrul pe care tocmai l-ai „omorât".

Pivnița, cimitirul și pădurea (sună tenant, nu?)

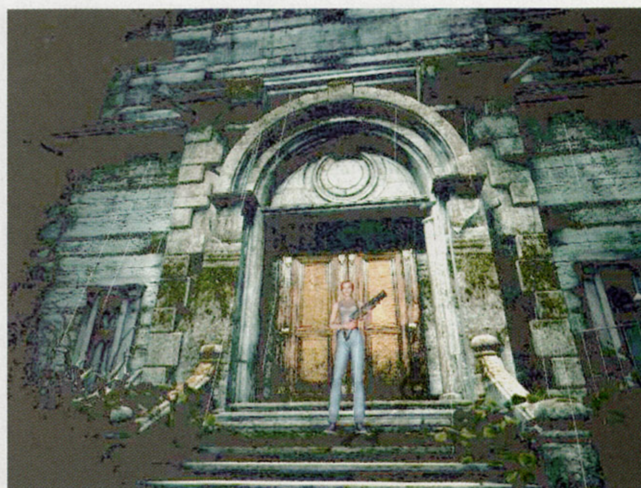
Odată ajuns în pivniță, ia-o spre dreapta pe unde vezi niște cutii. Urcă pe scară și deschide trapa cu una dintre cheile din Inventory. Vei ajunge în seră. Vorbește cu Edenshaw și caută niște grenade. Ieși din seră și pregătește-te pentru o nouă întâlnire cu monstrul de mai înainte.

Continuă să fugi până treci prin ușa de la capătul potecii ce duce spre cimitir.

Continuă să fugi pentru că monstrul este încă pe urmele tale. Intră pe ușa din capăt și pregătește-te să elimini cei 3 câini care te vor ataca. Ia-o spre dreapta și mergi pe potecă până când dai de o un mormânt mai mare.

Intră în cripta lui Jeremy Morton și vei găsi niște rachete și un lansator, o amuletă și o pla-


Nici n-am tras bine că l-am și omorât.


Ce chiriaș dom'le?! E casa mea și nu o dau la nimenea!


A se observa poziția adoptată de Aline... mâna pe șold, bărbia sus... respiră, inspiră...

că de metal. Ieși din mormântul lui Jeremy și mergi până în capătul criptei și vei observa un grilaj de metal. Combini lanterna cu placa de metal și o folosești pe grilaj până vei obține litera M proiectată pe perete. Aceasta va deschide mormântul lui Richard Morton (în capătul din stânga) iar înăuntru vei găsi un cadavru și un document. Intră acum în peștera din stânga ta și mergi prin ea până la capăt și urcă pe acolo.

Mergi pe poteca din pădure și ține tot timpul dreapta. Când ajungi la o mică poartă din lemn intră prin ea pentru a ajunge la fort.

Fugi peste pod și apoi mergi spre partea dreaptă a porții. Pentru că poarta este închisă va trebui să te cațeri. Coboară pe cealaltă parte și deschide poarta. Coboară scările și intră prin micul tunel. Urcă-te pe „pervazul" din stânga și sari peste zid. Coboară pe cealaltă parte și urcă scările până în următoarea cameră. Ia-o spre stânga, urcă scările și intră în celula de la capătul drumului. Îl vei întâlni pe Obed Morton.

După o scurtă convorbire ia „black metalic card"-ul și amuleta. Ieși din celulă și treci prin pasajul din cealaltă parte a camerei și intră pe ușa din stânga jos. Coboară până la baza scărilor și apoi întoarce-te spre stânga. De pe partea cealaltă ia cleștele, desenul, trepiedul și jurnalul și urcă pe scările din spatele tău. Ocolește platforma (fii atent la monștri) și ia mulajul de lângă ladă. Ieși, urcă-te iarăși pe zid și intră în peștera de pe cealaltă parte. Du-te la lada încuiată și folosește cleștele pentru a o deschide. Ia de acolo cheia și lingoul de fier. Mergi în capătul de sus al fortului la ușa pe care ai văzut-o mai devreme (când te cățărai). Deschide-o cu una dintre cheile tale și intră în laborator. Ia patul puștii, „orange accelerator"-ul și țeava. Du-te la mașinăria din spatele tău și pune mulajul înăuntru. Folosește apoi lingoul de fier pentru a fabrica un „perforator barrel". Folosește trepiedul pentru a-ți fabrica un inel de metal. Aruncă un ochi prin laborator și ia lentilele din dulap. Găsește acum telescopul, pune-i lentilele și uită-te prin el.

După un mic accident vei cădea în conductele de sub telescop. Mergi prin ele și urcă-te pe partea cealaltă. Intră pe ușă, urcă scara și ia cardurile metalice (golden, red și silver). Deschide ușa și urcă scările ce duc spre laborator. Ieși din laborator, coboară până jos, treci peste zid și intră în camera de lângă celula lui Obed Morton. Coboară pe drumul din fața ta până dai de o ușă cu 4 sloturi. Citește jurnalul lui Jeremy Morton și la ultima pagină vei găsi niște culori pentru fiecare simbol de pe ușă. Pune cardurile metalice în sloturile corecte pentru a deschide ușa.

Intră pe ușă și ia-o spre stânga (găsești un Plasma Cannon și o amuletă). Mergi în continuare până dai de inelul de metal pe ladă. Urcă scara în spirală și vei primi un mesaj de la Carnby despre cercul de pietre. La capăt ia diagrama din mașină și apoi vorbește încă o dată cu Edward. Dacă încerci să transformi numerele date de Cranby într-o dată vei avea „10-31-2001". Introdu numerele în mașinărie. Planetele se vor realinia și îți vor arăta că aceasta este seara în care poarta se poate deschide. Vorbește cu Cranby încă o dată și coboară scările (culege cheia de bronz, sigiliul lui Alan Morton, o cheie mică și o statuie).

Mergi până în spatele camerei și folosește cheia de bronz pentru a deschide ușa. Uită-te la totem-ul de la capătul stâncii, vorbește apoi cu Cranby iar el îți va spune despre „stone disk"-ul pe care l-a găsit. Întoarce-te de unde pornit jocul, în pădure, și vorbește cu Edward (îți va da discul). Întoarce-te la totem și folosește discul pentru a primi o statuie și un „abkanis energy stone".

Acuma trebuie să obții din toate piesele adunate un perforator... Iată ce trebuie să faci: combină cele două jumătăți de inel pentru a obține un inel metalic, combină trepiedul cu țeava, „orange accelerator"-ul cu patul puștii, „photoelectric pulsar"-ul fără țeavă cu „orange accelerator"-ul cu țeavă, inelul de fier cu „abkanis energy stone", „photoelectric pulsar" cu „orange accelerator" cu trepiedul cu „perforator barrel" și apoi perforatorul fără „abkanis energy stone" cu inelul de metal cu „abkanis energy stone". Ar trebui, după această îndelungată operație, să fii în posesia unui perforator cu „energy stone".

Fugi până la laborator și urcă pe scara de lângă mașinărie. Aprinde luminile și urcă pe ce-a de-a doua scară din stânga ta. Mergi pe platformă și urcă pe ce-a de-a treia scară de pe cealaltă parte. Ai ajuns acum în vârful fortului. Du-te la ușa de jos și folosește cheia (padlock key) pentru a o deschide. Coboară scara și activează întrerupătorul pentru a deschide sasul. Coboară pe scara din spatele tău până în camera de dedesubt. Folosește întrerupătorul și vei porni un ceas. Acum trebuie să mergi în jos până în beci (de unde ai luat cleștele) și să folosești perforatorul pe tejghea pentru a face o gaură în perete. Toate acestea înainte ca timpul să se scurgă. Dar tocmai înainte ca tu să folosești întrerupătorul, mult iubitul shadow monster își face încă o dată apariția. Trebuie să scapi de el înainte de a coborî pe scară.

Surpriză! Armele nu au nici un efect asupra lui. Trebuie să îl faci să sară prin curentul electric. Așteaptă până când curentul e cât pe aci să co-


Ceapă? Avem! Cartofi? 3 kile! Roșii?...


Iubitule, cine e noul tău prieten?... Iubitule? ... Iubitule?!!!!

boare pe pilon și fugi apoi de lângă monstru. După ce ai scăpat de demon așteaptă până când timpul se scurge de tot și repornește cronometrul. Acum poți să faci gaura aia în perete și să ajungi în ruinele Abkanis.

Anticamera spre Abkanis

Mergi tot înainte și ia de pe jos Photoelectric Pulsar-ul. Ia-o spre dreapta, mergi pe potecă și coboară scara spre râu. Mergi pe mal, pe lângă vârfurile stâncilor, treci podul și intră în peștera de pe cealaltă parte. Ar trebui să te afli acum la marginea unei prăpăstii. Coboară scările din stânga și intră în peștera de la capătul lor. Coboară următoarele scări și mergi prin pasajul acela până dai de Carnby. Urmează-l și citește tabletele de piatră. Când ai terminat de tradus ieși din peșteră, treci peste podul cel mare și intră în peștera de pe cealaltă parte. Cam pe la jumătatea drumului vei da de o ușă secretă ce conține o groază de bunătăți (medi-kit-uri, acumulator, Lightning Gun și amuletă). Intră prin deschiderea din apropiere și vei fi martor (ă) la activarea porților. După ce vorbești cu Edenshaw intră pe poartă.

Mergi spre dreapta și coboară scările, treci peste pod și coboară iarăși scările. Vorbește cu Carnby și culege apoi cristalul... intră apoi în peștera din față. Mergi spre stânga și încearcă să eviți creaturile, urcă pe „pervazul" de la capăt. Sari jos și continuă să te cațeri pe pervazul de după colț. Mergi spre stânga și mergi prin intrarea de pe cealaltă parte. Vei vedea fortăreața Abkanis. Coboară scările și urcă apoi scara pentru a intra în fortăreață.

Ai grijă la monștri! Urcă scările până în curte. Urcă apoi pe cele mai largi trepte din dreapta și intră apoi în altarul din capăt. Mergi înainte, ocolește spre dreapta și intră în peștera din capăt.

Mergi spre masa rotundă din mijloc și vei vedea 7 butoane. Apasă fiecare buton la rând, intrarea se rotește și vei da de un sigiliu de piatră. Sunt 6 sigilii în total și fiecare reprezintă un animal. Odată ce le ai pe toate, ieși din altar și coboară scările spre curte. Mergi spre dreapta în jos, urcă scara din capătul micii construcții. Odată ajuns pe acoperiș urcă prin luminator. Ia „indian skin flask"-ul. Dacă te întorci vei vedea 6 pietre. Trebuie să pui sigiliile în pietre. Acestea sunt aranjate în ordinea corectă în inventory-ul tău de la stânga la dreapta. Coboară acum prin coridorul de vizavi de scară și vei găsi o piatră și o amuletă. Părăsește acum încăperea și întoarce-te la altar. Urcă scările și mergi pe lângă pervaz până dai de o statuie mare cu un piedestal ciudat. Folosește piatra recent găsită pe piedestal și va rezulta un „Stone Head". „Zeul zeilor" îți va vorbi după care poți pleca, coboară scările și părăsește fortăreața folosind scara din dreapta.

World of Darkness

Coboară acum scările până la peștera din capăt. În camera cu lavă, ia-o spre dreapta. Mergi prin peștera din capăt până dai de trecătoare. Mergi până la capăt, până pe cealaltă parte și treci podul. Fii atent la monștri! Folosește sticla (flask) cu apa din dreapta ta. Mergi spre stânga și escaladează zidul din capăt. Fii atent la cei 3 câini care te atacă. Mergi prin coridor și urcă scările din capăt. Mergi pe lângă pervaz și urcă scările. La capătul lor îl vei vedea pe Alan încercând să scape. Mergi înapoi pe drumul pe care ai venit până dai de podul pe care era Alan. Coboară pe frânghie și mergi în față pentru a-l încolți pe Alan. Un Obed Morton mutant apare de nicăieri și îl aruncă pe Alan în prăpastie.

Coboară, ia statuia și vorbește apoi pe Carnby. Intră prin deschizătura din spatele tău și coboară prin gaură. Odată ajuns în cameră, mergi prin peșteră și vorbește cu Johnson. Te va ruga să închei ritualul. Intră prin deschizătură în canal. Sari în apă și ia-o spre dreapta. Urcă pe cealaltă parte și intră prin mica deschizătură. Vorbește iarăși cu Johnson. Coboară acum de pe pervaz și fugi spre intrarea în peștera din față. Te-ai întors acum în peștera cea mare dar de data asta ai la dispoziție un pod pentru a ajunge pe cealaltă parte. Odată ce ai trecut podul îl vei întâlni pe Obed, ultimul boss.

Folosește Photoelectric Pulsar-ul și așteaptă-l pe Obed să se apropie de tine. Trage apoi în el... Continuă să tragi până când va distruge podul și va cădea, alături de alți monștri, în abis.

Mergi apoi spre discul de piatră din stânga ta și intră în peștera din fața sa. Te vei găsi într-o cameră plină de mumii indiene. Mergi la altarul din spate și folosește stone head-ul pe piedestal. Carnby apare cu cel de-al treilea cap și o ușă se va deschide în spatele tău. Edenshaw îți va spune să pleci... Așa că îl asculți și ieși în fugă din peșteră alături de Carnby (ah, ce romantic!).

Atât! Asta a fost *Alone in the Dark IV: The New Nightmare.*

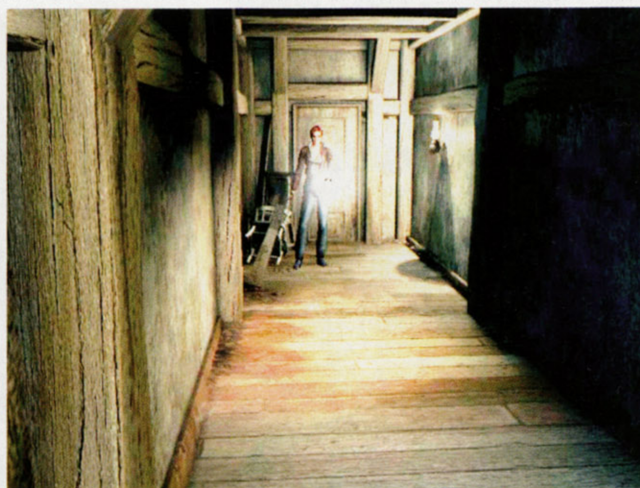
Speriatu'



Iară am uitat să plătesc curentul



Iară tu, mă?! Lasă-mă... nu sunt „ma petite..."!



Luminița de la capătul tunelului? Neah... Alina de la capătul coridorului.

Mitza's Game Universe

Vă spun eu... este tare ciudat să începi să tăvălești cuvinte prin vreo patru pagini în încercarea de a trata istoria ta proprie de gamer ca pe un subiect ce (ca să vezi) interesează publicul cititor. Auzi... o mică biografie a gamerului din tine, tipul ăla de stă nopți întregi în fața calculatorului încercând să treacă de nu știu ce nivel, cu căștile pe urechi și ochii roșii de nesomn... Eu, domnul redactor Mitza, trebuie așadar să te prezint pe tine, gamerul cu același nume ochilor pofticioși de detalii picante ai cititorilor LEVEL. Hai... nu îți fie frică, nu doare (imaginea se pierde treptat, dar mai ai timp să-l vezi pe domnul redactor cu un rânjet malefic întins pe toată fața... nu doare, zici?).

Titlu:	Mitza, Mitzah, Mihai, bă, ăla, lasă-mă-n pace!
Gen:	orice reușește să trezească sentimente puternice
Producător:	îmbutelat în Brașov, cu pedigree accentuat balcanic
Data apariției:	să tot fi fost într-o iarnă, cândva în '81
Procesor:	fără ventilație, se cere un upgrade dar nu dă nimeni bani
Memorie:	cine? ce trebuie să scriu?!
Cerințe minime:	masă, casă și târziu acasă

NOTA:
Look: ...over there!
Sunet: boxe cu surround, dar mai tot timpul date încet
Gameplay: liniștea dinaintea unei furtuni ce se lasă așteptată
Feeling: intens, când nu domină plictiseala
Impresie: (a se completa de cititor)

„Ce vrei să te faci când vei fi mare, puiule?"

Când eram mic voiam să mă fac doctor de inimă pe vas de cursă lungă. Norocul meu a fost că m-am născut în creierii munților, departe de orice masă mare de apă, altfel m-ați fi văzut astăzi la știri, eșuat undeva într-un port uitat de lume, cărând materiale de construcții și cu un mare talent la poker. Eventual un trabuc în colțul gurii, tatuat pe umărul stâng („Marinelo, te iubesc!"... și o inimă săgetată artistic) și plin de povești despre nimfele apelor (și ale porturilor), ghețarii din Groenlanda și submarine rusești. Deh... n-a fost să fie. În schimb, am ajuns să mă dau cu sania de pe dealul de lângă casă (frumos oraș, Brașovul... n-am ce spune) și să admir Biserica Neagră și uzinele dimprejur cât a fost ziulica de lungă.


Commander Keen... un joc ce mi se pare și acum „drăguț"

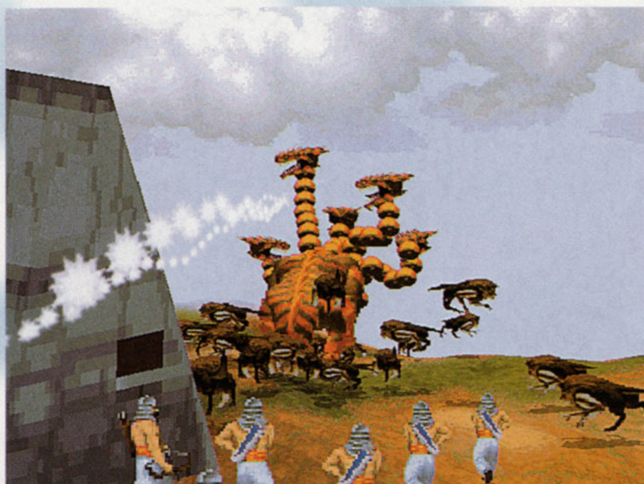
Pe vremea aceea, calculatorul era un termen pe care nu aveam cum să îl înțeleg. Auzisem de niște „chestii" numite HC, dar complexitatea definiției unui astfel de obiect mi-a tăiat orice poftă de a aprofunda mai mult subiectul.

Momentul în care am văzut primul PC a coincis cu momentul în care am pus prima oară mâna pe o tastatură și am jucat un joc. Era vorba despre *Commander Keen 4* și mă mir și astăzi cum, la acea vârstă fragedă, am reușit să trec de primele niveluri ale acestui joc (asta ca o dovadă a faptului că un copil se adaptează mult mai ușor unei situații cu totul noi). Am rămas impresionat de acel joc. Nu știam pe vremea aceea ce e ăla gameplay, jump&run sau **iD Software**, dar știam sigur că ÎMI PLĂCEA. Așa că am fost tare dezamăgit când nu am mai avut acces la minunăția aia cu televizor și butoane. Dar mi-a trecut... chiar repede. Mi-am găsit alte pasiuni și, încetul cu încetul, amintirea acelui joc s-a estompat aproape în totalitate. Perioada asta de „ignoranță" în ceea ce privește IT-ul, ascensiunea **Intel**-ului și monopolul **Microsoft** a durat destul de mult, cam până pe la sfârșitul școlii generale. Desigur, mai văzusem un HC aici sau un Spectrum acolo dar nu, se părea că lumea a pierdut încă un gamer (introduceți aici bocete, marșuri funebre, mulțimi îndurerate).


DOOM a însemnat un nou început pentru mulți dintre noi

Dar apoi... ceva s-a schimbat

Am avut inspirația (influențat de câțiva amici) de a da la Liceul de Informatică și prezența de spirit de a învăța într-atât încât să intru la acest liceu. OK, acuma intrasem în lumea calculatoarelor, îmi trosneam deja degetele



Magic Carpet 2, prima oară când am auzit de Peter Molineaux

Crusader şi efectele sale speciale

de-abia aşteptând să mă scald în combinaţii interminabile de 0 şi 1. Şi cum „profesia" o cerea, am fost blagoslovit şi eu cu un calculator, un 3x86 (o minunăţie pe vremea aceea) cu 2 MB de RAM şi o placă video de 256 KB. Ah... de abia aşteptam să încerc Turbo Pascalul şi să îmi fac eu propriile mele programe... şi să fac bani mulţi, şi să fac şi mai mulţi bani... după care urmam să cuceresc lumea, să îmi cumpăr o casă la ţară şi să trăiesc liniştit până la adânci bătrâneţi. Şi viitorul părea atât de roz (cerul se umple de nori, fulgerele încep să trosnească din ce în ce mai tare iar furtuna se apropie)...

„Pssst... Auzi, fac acuma rost de un joc mişto, cel mai fain!"

„Aha... adică?"

„E o chestie... îi zice DOOM."

„Şi cu ce e?"

„Păi, te plimbi prin nişte coridoare şi tragi în monştri şi..."

„Huh? Cum adică?"

„Lasă că o să îţi arăt... shhhh, vezi că se uită profa urât la noi."

Ahem! DOOM? Ce o fi jocul ăsta... coridoare şi monştri? Nu prea am înţeles eu, dar subiectul cu pricina mi-a trezit interesul, aşa că am continuat să îl bat la cap pe amicul meu care se bătea cu pumnul în piept că „azi, mâine" face rost de joc. Într-un final, jocul a ajuns pe calculatorul amicului şi am fost invitat de acesta să văd minunăţia.

Rânjetul afişat pe faţa prietenului nu prevestea nimic bun, dar curajos cum nu mă ştiam din fire, am luat loc alături de el în faţa calculatorului.



Fallout1 şi Fallout2... RPG-uri de mare clasă

C:\Games\Doom

Sincer să fiu, nimica nu m-a pregătit pentru ceea ce aveam să văd. Aruncasem o privire asupra *Wolfenstein*-ului, dar timpul nu mi-a permis să aprofundez incursiunea în acel joc. La vederea *Doom*-ului am rămas... cum să vă spun, gura căscată, simţurile intrate în alertă maximă, de abia am reuşit să articulez câteva cuvinte. Eh, probabil ştiţi voi mai bine cum e sentimentul, de vreme ce mulţi dintre voi aţi încercat aceleaşi emoţii la vederea *Doom*-ului. Pur şi simplu nu îmi venea să cred că nu se gândise nimeni până atunci să facă un ASTFEL de joc, cu o ASTFEL de perspectivă (v-am spus, *Wolfenstein* a fost o experienţă fugară). Mai mult decât atât, nu îmi puteam imagina cum de nu mi-am dat seama că se pot face şi ASTFEL de jocuri.

Ei bine, am pus mâna pe tastatură şi, desigur (la ce altceva vă aşteptaţi?), mi-am dat seama că nu mă pricep deloc la jocul ăsta. Perspectiva 1'st person îmi dăduse peste cap toate părerile pre-



Z... un joc cu personalitate

concepute despre jocuri. Dumnezeule! Jocul ăsta era DEMENŢIAL! Absolut superb... nu mă mai puteam sătura de el. Nu mai vroiam să las calculatorul în pace... vroiam să mă mut la amicul meu



Dune2, bunicul a tot ce se vrea RTS în ziua de azi



X-COM: Terror from the Deep, sau cum arăta un joc complex



Cine nu ştie oare de Diablo, un clasic printre clasici

şi să îi confisc pentru totdeauna magica maşinărie. După lupte seculare ce au durat cam 5 minute am fost convins să plec acasă, cu promisiunea că jocul va ajunge şi pe calculatorul meu.

Mai târziu aveam să descopăr că nu aveam destul RAM... argh!!! Ce tragedie! A mai durat ceva timp până am făcut rost de încă 2 MB şi am reuşit să îmi instalez *Doom*-ul.

Şi uite aşa, Mihai de la etajul 4, un individ ce nu ieşea în evidenţă prin nimic a reuşit să se afunde, fără nici o speranţă de ieşire, în universul jocurilor.

Şi iată-mă în faţa calculatorului, uitând cu totul de şcoală şi de alte hobby-uri, butonând în disperare la un joc ce mi se părea atât de fascinant încât nu îmi mai venea să îl opresc.

De aici totul a devenit mai simplu. Fiind la un liceu în care mai toată lumea se ocupa cu aceleaşi lucruri, nu mi-a fost greu să fac rost de din ce în ce mai multe jocuri.

Următorul joc important trebuie să fi fost *Dune II*, prima strategie de care am dat. Excelent, superb... începeam să descopăr că îmi place din ce în ce mai mult noul meu hobby. *Dune II* a fost un joc la care am stat foarte mult. Fiind un mare fan al cărţilor lui Frank Herbert, această strategie m-a atras într-un mod irezistibil. Îmi trimiteam trupele în deşert, să se plimbe deasupra unei „pungi" de melanj numai pentru a vedea cum îi înghite pe toţi un vierme de nisip. Superb!

Au mai fost câteva jocuri, dar nu mi-a rămas nici unul adânc înfipt în memorie. Începusem deja să înţeleg cum stă treaba cu calculatoarele şi jocurile... devenisem un pui de gamer, ce mai.

Într-o seară (îmi aduc perfect aminte chiar şi acum) un alt amic de-al meu m-a fericit aducându-mi „în dar" un nou joc. *Magic Carpet 2*...

Am lăsat baltă televizorul şi am purces amândoi în a testa noul joc. Frumos, zburam pe un covor magic... Imediat după ce am început să joc am dat un ocol insulei unde se desfăşura jocul şi am dat peste o turmă de capre (hei, nu râdeţi! cei care îşi mai amintesc de joc ştiu despre ce vorbesc). Behăiturile lor mi s-au părut cel mai demenţial lucru de până atunci... Am zburat apoi deasupra apei şi am observat un individ ducând pe spate un ulcior plin cu apă făcând drumul de la un râu la casa


Atmosfera terifiantă din System Shock m-a impresionat întotdeauna

lui. Etete! Individul ăsta nu trebuia să facă aşa ceva... vreau să spun că nu era necesară o asemenea atenţie la detaliu pentru a mă bucura de joc. Lucrul acesta m-a surprins într-atât de mult încât pot spune cu mâna pe inimă că acesta a fost momentul în care am realizat că jocurile sunt mult mai mult decât par. Văzusem pentru prima oară cum se întinde în faţa mea un univers artificial dar totuşi plin de viaţă.

Command&Conquer?

Auzisem de acest joc de foarte mult timp... am încercat să fac rost de el, dar de fiecare dată când încercam să îl instalez, una sau mai multe arhive erau stricate. A trebuit să mă chinui foarte mult până să fac rost de *Command & Conquer*, într-atât de mult încât am apucat să joc *Z*-ul înaintea lui.

Z? Strategia supremă pentru mine... După el, *C&C* mi s-a părut un joc mediocru, neinteresant... De aceea, până şi în ziua de azi, jocurile gen *Command&Conquer* (*Red Alert* şi toate celelalte clone) nu mă impresionează cu nimic. Asta ca să vedeţi cum o mică schimbare poate avea influenţe atât de importante asupra unui gamer.

Am trecut apoi prin perioada în care *F1 GrandPrix* mi se părea cel mai reuşit simulator făcut vreodată (*F1 GrandPrix* a fost unul dintre jocurile ce au stat cel mai mult timp pe hard-ul meu), am ajuns apoi să aflu şi de existenţa sălilor de jocuri şi a consolelor. Nu pot spune că a însemnat prea mult pentru mine (în sensul că nu m-a influenţat în nici un fel şi nici nu m-a transformat dintr-un jucător pe PC într-unul avid de console), dar grafica pe care am văzut-o pe un banal televizor mi s-a părut pe atunci mult superioară oricărui joc încercat pe calculatorul meu de acasă.

Hmm... ce a urmat? Căile pe care făceam rost de jocuri erau tare încurcate. Noţiunea de pirat îmi era necunoscută pe atunci, copyright-ul era doar un cuvânt ce aştepta cuminte să fie descoperit iar cutiile pline cu dischete circulau liber dintr-o mână într-alta.

Viaţa mea a luat o întorsătură radicală în momentul în care am descoperit *Game Over-ul*. Ah, cei mai bine investiţi 5.000 de lei din viaţa mea (era o sumă, la vremea aceea). Ţin minte că de-a lungul drumului din centrul oraşului, de la taraba de unde cumpărasem (din cea mai pură plictiseală) revista şi până la mine acasă, concepţia mea despre jocuri s-a modificat radical. Practic, în cele 10-15 minute în care am mers ca un zombie pe stradă cu nasul în paginile revistei am devenit dintr-un simplu puşti care se juca din când în când şi considera jocurile un hobby secundar, un la fel de simplu puşti, dar de data aceasta unul care tocmai înţelesese că ASTA îi place lui cu adevărat, un gamer în adevăratul sens al cuvântului.


The Longest Journey sau ce poate face storyline-ul dintr-un joc

Am ajuns acasă... am lăsat revista jos şi am stat să mă gândesc la ceea ce descoperisem. Până atunci, „universul" ăsta al jocurilor se restrângea la câţiva prieteni şi la o mână de dischete, pe când acum îmi dădeam seama de IMENSITATEA industriei (eh, prima oară când mi-am dat seama că EXISTĂ o astfel de industrie).

Aşa că am continuat să strâng jocuri, cât mai multe jocuri.


Transport Tycoon Deluxe, unul dintre puţinele manágere care mi-au plăcut

Am descoperit *Crusader*-ul (*No Regret* şi *No Remorse*) şi am văzut ce pot face nişte oameni cu adevărat talentaţi. Am dat peste *Taxi* (*Quarantine*) (un joc vechi... nu ştiu câţi dintre voi îl ţin minte) şi am descoperit cât de importantă e atmosfera pentru un joc... Apoi am dat de *X-COM: Terror from the Deep*.

Mai văzusem şi înainte primul *X-COM: Enemy Unknown*, dar eram prea ocupat cu altele pentru a-i acorda vreo importanţă. Cu chiu cu vai am reuşit să îmi instalez jocul (dacă mai ţineţi minte avea foarte, FOARTE multe fişiere şi calculatorul meu se chinuia săracul să le copieze pe toate pe un harddisk neîncăpător) şi am fost pierdut pentru societate.

Ghinionul „societăţii" a constat în faptul că vacanţa de vară tocmai începuse, iar Mihai avea timp berechet la dispoziţie. *X-COM: Terror from the Deep* este, fără drept de tăgadă, jocul care m-a acaparat cea mai lungă perioadă de timp. Au fost cam 2-3 luni întregi în care am jucat ZI DE ZI jocul. Afundat confortabil în fotoliu, mă desprindeam de la minunăţia de joc numai pentru câteva ore pe zi. De abia aşteptam să văd ce voi descoperi mai departe, ce minunăţie de armă îmi voi mai putea fabrica şi ce extratereştri verzi şi urâţi mai aveam de eliminat. Un joc cu adevărat impresionant.

Ce a mai urmat... staţi să mă gândesc... nu mă grăbiţi. Ah, da! *System Shock*-ul atât de mult lăudat într-un Review Special din LEVEL. Unul dintre jocurile cu cea mai demenţială atmosferă din câte am încercat eu până acum. Întrebaţi-o pe sora mea şi vă va spune că am înnebunit o casă întreagă cu muzica psihedelică din joc... ah, amintirile!

Am trecut apoi pe *Settlers*, un joc de strategie cu adevărat drăguţ şi am fost impresionat de *Transport Tycoon*, un joc pe care l-aş juca şi acum dacă aş avea ocazia... şi timp.

Avatare, unde eşti?!

RPG-urile mi se păreau drăguţe, dar nimic mai mult... nu încercasem nici unul care să mă fi acaparat într-un asemenea hal ca... Oare cu care dintre ele să încep? Am să mă rezum la doar 2 RPG-uri, cele mai importante pentru mine, de altfel.

În primul rând *Diablo*... Ştiu, ştiu, un action-RPG dar un joc al naibii de bun. O atmosferă gotică şi nişte niveluri care băgau sperieţii într-un jucător mai slab de inimă. Mai ţin minte şi acum introducerea cu corbul acela care... ştiţi voi. De asemenea, muzica din *Diablo* mi se pare, chiar şi acum, una dintre cele mai bune partituri muzicale realizate vreodată pentru un joc.

Trecem repede în revistă *Ultima VI* şi îl notăm în carneţel la secţiunea „jucat... plăcut" şi trecem la inegalabilul, incomparabilul şi absolut demenţialul *Fallout... 1 şi 2*.

Recunosc, primul *Fallout* m-a dezamăgit total. După ce am văzut că trebuie să mă bat cu nişte şobolani puturoşi în peşteri prost iluminate l-am şters cât de repede am putut. Providenţiala plictiseală m-a salvat însă de la a sări cu vederea cel mai bun RPG realizat vreodată. Având în vedere că pe CD-ul proaspăt achiziţionat scria *Fallout 2*, şi nu simplu *Fallout* m-am gândit să îi acord jocului o şansă.

Ceea ce a urmat au fost câteva săptămâni, ba chiar luni în care am fost practic acaparat de acest superb joc. Era diferit de toate RPG-urile jucate până atunci... era situat într-o lume post-apocaliptică, avea o atmosferă absolut magistral creată şi un univers extrem de convingător. L-am mai jucat recent şi tot nu şi-a pierdut din farmec... dacă va exista vreodată un *Fallout 3*, fiţi siguri că nu am să îl ratez.



Anachronox, dovada supremă că există şi jocuri stilate

Numele meu este...

De când am pus ochii pe minunăţia aia de revistă de îi zicea *Game Over*, visul meu a fost să am posibilitatea de a scrie la o astfel de revistă. LEVEL-ul era un nume obscur pentru mine dar asta nu m-a împiedicat ca, printr-o serie de evenimente absolut întâmplătoare, să ajung să îl întreb pe Claudiu dacă pot să scriu pentru revistă. Ţin minte că i-am trimis un review la *Omikron: The Nomad Soul* care nu a avut un impact prea mare asupra redacţiei. Concluzia? „Mai scrie...". Aşa că am lucrat intens la un preview de *Black&White* care, după câteva modificări, a ajuns să fie publicat în revistă. Am colaborat apoi preţ de aproape 5 luni cu revista, am început să fur ceva meserie şi, într-un final, am ajuns redactor LEVEL. Ei, dacă mă gândesc bine, am reuşit ceva extrem de important. Am reuşit să îmi împlinesc un vis, ceea ce nu e la îndemâna oricui... sunt un norocos.

Odată cu LEVEL-ul s-a schimbat şi statutul meu de gamer... am trecut în echipa profesioniştilor, aşa că trebuia să încep să mă comport ca atare. Sper că am reuşit...

În ceea ce priveşte jocurile care m-au impresionat de când sunt redactor LEVEL până acum, am de amintit doar două... dar ce jocuri!!!

Primul a fost *The Longest Journey*, unul dintre cele mai frumoase şi inteligente jocuri realizate vreodată; un quest cum nu s-a mai văzut de mult. Cel de-al doilea a fost atât de recentul *Anachronox*, o altă minunăţie în lumea jocurilor. Fiţi cu ochii pe aceste două excepţii de la regulă, două exemple ale faptului că industria jocurilor este una în care ideile inovatoare şi originale sunt expuse gamerului în cel mai fantastic mod cu putinţă.

Nu aş putea totuşi să uit a menţiona aici *Counter-Strike*, probabil jocul meu preferat în multiplayer, sau *Delta Force* la care am pierdut ore întregi fugărind în reţea pe colegii din LEVEL sau CHIP.

Cam aici ar trebui să se încheie mica mea biografie... dar lucrurile continuă să evolueze. Vor mai apărea jocuri superbe, sunt liniştit în privinţa asta, sper doar ca acestea să nu se piardă în mulţimea de jocuri comerciale ce au invadat piaţa în ultimul timp.

Ce jocuri aştept cu sufletul la gură... *The Elder Scrolls III: Morrowind, Thief 3, Deus Ex 2*... voi?

Mitza

P.S. Ca să fiu în ton cu moda, am să amintesc şi de MMORPG-uri. Văzut, jucat, un pic dezamăgit... dar fiţi foarte atenţi la evoluţia acestui gen de jocuri pentru că reprezintă cu siguranţă viitorul industriei.




Un MOD plin de înmormântări

He-he, dragii moșului, ian să stăm noi la o masă din saloon și să depănăm un nou MOD de *Half-Life*, căci tare mult a trecut de când am văzut ultima oară un FPS western... O echipă de pasionați, pe numele ei **Maverick**, a început să producă, în urmă cu foarte mult timp în urmă, un MOD de *Half-Life* care abia a ieșit la download... de câteva luni: *Wanted!!* Ca orice MOD, așa cum suntem obișnuiți, *Wanted!* modifică radical *Half-Life*-ul și îl transformă într-un joc nou și destul de reușit.

Old Blackhand

Totul începe în micul orășel de provincie americană Redrock Creek, o localitate la nivel de sat/comună în care șerif este Rogan Black, fost copil orfan, actualmente tip dur, cu cal și steluță în piept. Acest macho al anilor '70 (1876, mai precis), are de încheiat o discuție cu un anume Ramone, un la fel de dur tip, cu cal și băieți în gașcă, care i-a omorât pe părinții lui Negruț pe vremea când acesta încă nu știa să scrie, să citească și să împuște urși cu Winchester-ul.

Crescut de un general, Black a ajuns acum la vârsta la care problemele de viață și de moarte se rezolvă prin... moarte, adică prin împușcare/săgetare/tăiere. Și cam asta trebuie să facă jucătorul pe parcursul întregului MOD.

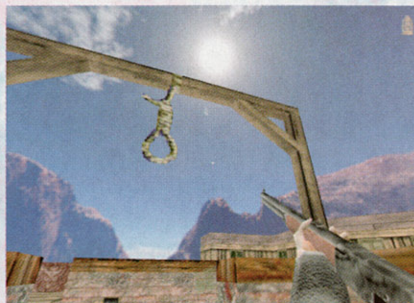
Totul începe deci în Redrock Creek, unde Black primește o telegramă („I'm afraid it's bad news" – citat din discursul individului corpolent care operează telegraful): Ramone s-a întors și trebuie anihilat. În mare grabă, Black adună o possie (aka poteră), pe care, între noi fie vorba, nu am prea văzut-o în acțiune, dat fiind că jucătorul este singur cu inamicii 99% din timp. În fine, după Redrock Creek, urmează o serie de plimbări prin canioane, prin râuri, peșteri, sate de indieni (dușmănoși sau prietenoși) și orașe cu iz mexican (pline de banditos cu siguranță dușmănoși). Povestea se desfășoară și ea încetul cu încetul: mai întâi generalul moare legat de țăruși, apoi un prieten al generalului moare într-o biserică în ruine și așa mai departe. În final, rămân doar Ramone și Black, iar unul trebuie să moară. Dar până acolo mai aveți de trecut prin toate aventurile pe care le visați citind Karl May, numai că sunt mult mai pline de acțiune (doar e vorba de un shooter...) Aici apare prima părere de rău: pur și simplu nu am reușit să mă strecor în spatele unui inamic și să-l adorm... pe veci cu o lovitură scurtă de cuțit, cum se întâmplă de atâtea ori în romanele cu Old Shatterhand. De ce? Pentru simplul motiv că, oricât de „tiptilatic" te-ai apropia de un inamic, te simte și începe să se agite și, în final, tot la un pac-pac stupid se ajunge.

Oh, Suzana!

Există o posibilă Suzana în joc, o tipă care apare chiar în primul nivel și care dă dovadă de un fizic cam nepotrivit pentru realitatea Vestului Sălbatic, dar e bine să lăsăm și visele să zburde puțin, nu? În rest, prezențele din joc sunt chiar foarte bine realizate: orașele sunt pline de orășeni (wow!), satele de indieni sunt populate de indivizi vopsiți în toate culorile războiului, iar în peșteri mișună o adevărată comunitate de mineri, extrem de porniți împotriva reprezentantului legii, în persoana lui Rogan Black. Și bine-ar fi dacă inamicii ar fi doar atâți, dar, pe lângă toți cei amintiți mai sus, mai există și mexicani înarmați cu pistoale, grenade și mitraliere, șerpi, scorpioni, pume și urși. Fiecare îți dă bătaie de cap în felul său: bandiții sunt foarte rapizi, minerii sunt rezistenți (deși lovesc doar la apropiere, cu târnăcoape), indienii au și arcuri și carabine (și le folosesc cum nu se poate mai măiastru), șerpii atacă pe neașteptate, scorpionii se mișcă extrem de repede și, chiar dacă reușești să scapi de ei, mușcătura se face simțită și mai târziu, panterele fac salturi enorme, lovesc puternic și aleargă foarte repede, iar urșii au și ei viteze destul de mari, lovesc năprasnic și mai sunt și extrem de rezistenți la orice fel de armă.

Și acum poate vă veți întreba cam ce


Negruț după o tură de plâns pe mormântul părinților


Aha... cauza înmormântărilor



Domnișoară, pentru cititorii noștri interesați, cam unde e Redrock Creek pe hartă?


Smile! You're on candid camera!


Silence... It's nani time... de veci

poate să facă Black al nostru împotriva animalelor ăstora (inclusiv cele umane). Pentru început, poate să fugă... Știu că FPS-iștii cei mai duri vor râde, dar fuga este uneori singura soluție pentru ieșirea din câte o situație dificilă, din care nu poți ieși neatins și al cărui unic câștig este de multe ori experiența (nu arme, nu gloanțe, nu armură). De exemplu, mă aflam la un moment dat într-o peșteră plină cu mineri înfocați și întărâtați (nu știu de cine, dar știu cu siguranță că nu de cineva din Valea Jiului). Respectivii umpluseră un spațiu considerabil și mă așteptau cu brațele și târnăcoapele larg deschise, urându-mi Noroc bun! Văzând eu că nu miroase decât, eventual, a coliva necesară propriei înmormântări, am decis că cea mai bună soluție este, știți voi, aia rușinoasă, dar care face ca media de viață a populației să rămână ridicată, și am luat-o la sănătoasa printre megieșii mei cei toporalnici. (Pentru această faptă non-FPS și presupus lameristică, aștept capetele de acuzare și sentința pe adresa redacției...)

Alteori (asta ca să mai dreg rușinea) am tras aer în piept, m-am avântat printre gloanțe și le-am tras și pe ele, ceea ce a dus la reîncărcări repetate. Și, tot încercând, am ajuns la concluzia că cea mai bună soluție este pânda și lovirea cu precizie a capului, ceea ce duce aproape întotdeauna la decesul inamicului, fără alte discuții. Când se pune problema de camere pline de inamici, grenadele sunt, ca de obicei, soluția indicată, dar și aici apar necazuri pentru că, mare atenție, în *Wanted!* există AI (adică cel din *Half-Life*), care reacționează extrem de bine în unele situații, dar extrem de prost în altele. Toată lumea știe că soldații din *Half-Life* se descurcau binișor și bandiții, indienii și minerii din *Wanted!* au preluat acest AI extrem de agresiv și de precis (cam două din trei împușcături își ating ținta), cu toate dificultățile pe care le presupune. În concluzie, nu vă așteptați ca, atunci când aruncați grenada în cameră, respectivii să stea pe loc și chiar să o ia în mâini să vadă mai de aproape cum explodează. În schimb, îi veți vedea/auzi agitându-se, avertizându-se unii pe alții și fugind care încotro, astfel încât de cele mai multe ori explozia are un efect minim (există și o soluție, pe care mulți o cunosc cu siguranță din *Half-Life*: grenada trebuie ținută în mână cât mai mult înainte de aruncare, ca să explodeze imediat după impact). După grenadă (sau înainte) puteți încerca și una din următoarele arme: cuțit, târnăcop, pistol, carabină Winchester (luată din biroul generalului decedat, dar numai după lupte crâncene cu băieții lui Ramone), shotgun cu două țevi (enervant de ineficient, chiar și la apropiere - una din armele foarte prost implementate), arc (înlocuiește pușca cu lunetă și este excelent la distanță; oferă un sentiment cu mult mai special decât în multe alte jocuri în care poți trage cu săgeți), grenade (de fapt, pachete de TNT cu fitil și fără filtru), capcane pentru urși și scorpioni lansabili (care înlocuiesc, probabil, gângăniile din *Half-Life*).

Necazuri în Vest

Bug-urile, afurisitele, de AI și de grafică sunt prezente, ca în toate MOD-urile, și în *Wanted!*. Texturile arată de multe ori jenant (se îmbină prost, sunt repetitive), dar în orașe grafica este chiar simpatică. De AI nu mai spun: dacă Black nu trece de un anumit punct, inamicul, chiar dacă se află la doi metri distanță, nu-l vede, dar hmmm.... îl simte și începe să se agite, dar de tras tot nu trage. În fine, în *Wanted!* avem în principiu problemele din *Half-Life*, așa că cei cărora le-a plăcut *HL* vor fi foarte mulțumiți și de *Wanted!* (deși tot nu pricep de ce nici un cactus din joc nu are textură).

Cu multiplayer-ul se întâmplă ceva drăguț, pentru că, printre altele, există modul High-Noon, în care doi jucători se pot... aduna în fața bisericii sau a barului și pot începe să se împuște imediat după ce a bătut gongul în turnul cu ceas (foarte Western și original). Desigur, există o problemă: inamicul nu poate fi eliminat dintr-o singură lovitură, așa că duelul se transformă în tir.

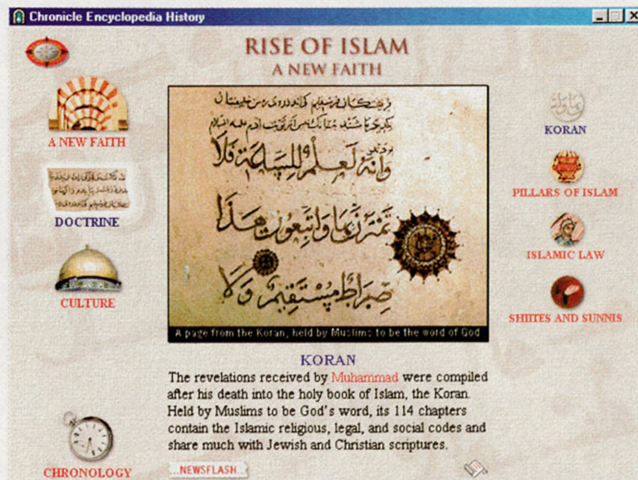
Și gata. Spațiul mă presează și, oricât de mult mi-aș dori să vă mai povestesc despre *Wanted!* și să mă revolt că, deși există cai, nici unul nu poate fi călărit, trebuie să mă opresc din scris, să vă recomand să-l jucați și să vă spun de unde să vi-l procurați:

www.wantedhl.com, secțiunea Downloads.

Mike



O ştire veche de 1500 de ani: populaţia face tam-tam în Imperiul Bizantin.



History in the Making – despre Islam.

Chronicle Encyclopedia of History

Istoria ca un jurnal de actualităţi.

Da data aceasta, zeii au fost generoşi cu rubrica Multimedia din revista noastră, şi iată că am ocazia să vorbesc de bine atât în pagina pe care tocmai o citiţi, cât şi în cea alăturată. Aici, vă voi spune despre *Chronicle Encyclopedia of History*, un produs al **DK Multimedia**, firmă despre al cărei atlas geografic multimedia pe CD ROM am scris în numărul trecut al revistei noastre, pe un ton destul de rezervat. După cum veţi vedea în rândurile ce urmează, *Chronicle Encyclopedia of History* este cu câteva clase deasupra numitului atlas geografic, atrăgându-mi pe bună dreptate atenţia asupra producătorului, **DK Multimedia**.

Have you heard the news?

Primul lucru care te izbeşte ca utilizator al *Chronicle Encyclopedia of History* este felul în care aceasta a fost concepută de către producător – întocmai ca un site de Internet dedicat ştirilor, noutăţilor informative. La modul practic, *Chronicle Encyclopedia of History* este alcătuită dintr-o înşiruire cronologică de evenimente din istoria Umanităţii, dar tratate ca noutăţi, nu ca evenimente istorice.

Trecând peste anecdotica unei asemenea abordări, care are hazul său paradoxal (se vorbeşte despre moartea unui sfânt petrecută pe la anii 400 A.D ca despre un lucru întâmplat „anul ăsta"), ceea ce rezultă este o formă plină de viaţă a discursului informaţional. Utilizatorul simte evenimentele ca fiind vii, este implicat aproape fără să-şi dea seama în ţesătura de intrigi, lupte şi personalităţi care alcătuiesc istoria.

Iar odată prins în plasa *Chronicle Encyclopedia of History*, zău că pot trece ore în şir până să îţi dai seama că ai uitat să mai mănânci, să mai faci plimbări solitare într-o anume cameră din casă, sau să scrii odată articolul despre, aţi ghicit, chiar articolul despre *Chronicle Encyclopedia of History*.



Timeline Navigator este foarte util pentru depănarea încurcatelor iţe ale istoriei.

În păienjenişul istoriei

Sunt două aspecte în *Chronicle Encyclopedia of History* care îl prind pe utilizator în faţa monitorului. Unul este pozitiv şi constă în cantitatea foarte mare de informaţie de pe CD, unde se află peste 15.000 de articole, biografiile a peste 100 de personalităţi ale istoriei şi 12 foarte interesante subiecte dezvoltate sub titulatura „History in the Making" (în care veţi găsi, printre altele, scurte istorii ale civilizaţiei greceşti, romane şi aztece, sau ale războaielor mondiale, precum şi ale Revoluţiei Franceze ori ale celei industriale).

Toate aceste articole, dublate în covârşitoarea lor majoritate de imagini color foarte bine alese, sunt organizate după o aşa-numită „Timeline", adică linie a timpului, în care fiecare eveniment este încadrat unei anumite ere, respectiv perioade istorice, începând cu 4.000.000 î.Chr. şi terminând cu anul 1997 (AD, bineînţeles).

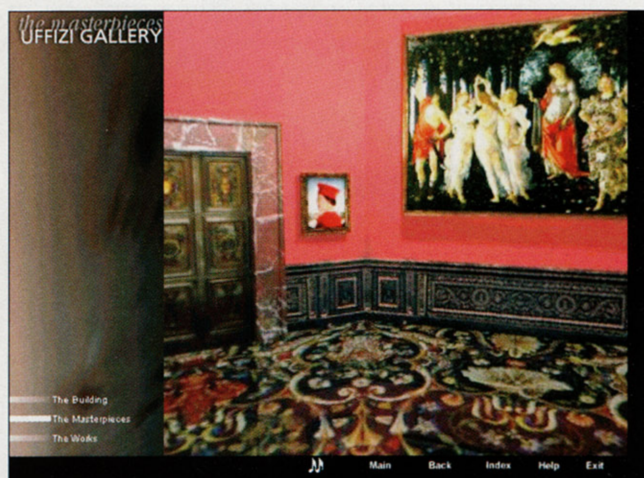
O surpriză foarte plăcută o face şi partea audio a acestei Cronici multimedia, deoarece nu sunt puţine ocaziile în care veţi putea asculta instrumente muzicale specifice unei anumite civilizaţii.

Al doilea element care te prinde în plasa *Chronicle Encyclopedia of History* este unul mai puţin lăudabil şi constă în lipsa unui help contextual, dublată de dificultatea navigaţiei back/forward în anumite ecrane.

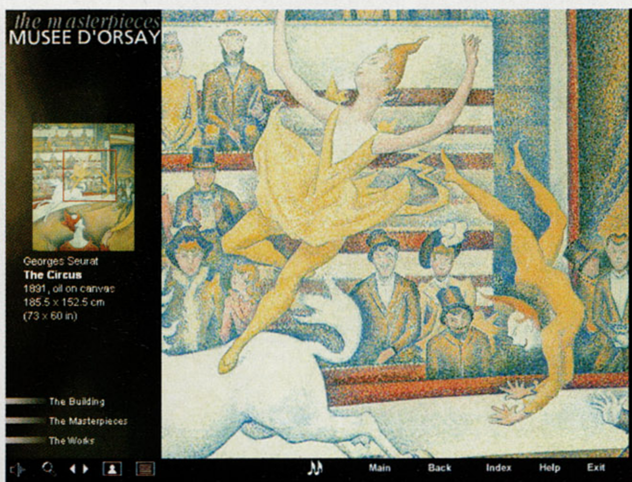
Consider însă acesta ca fiind un fapt minor, care nu a ştirbit cu nimic din plăcerea de a explora istoria ca pe o mare noutate, aşa cum mi-a fost aceasta oferită de *Chronicle Encyclopedia of History* al firmei **DK Multimedia**.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAŢII
Producător	DK Multimedia
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3302375



Reprezentare virtuală 3D a incintei în care se află capodoperele găzduite de Galeriile Uffizi.



Folosirea funcției de zoom pentru observarea detaliilor.

Visit Europe's Best Museums

Iată-mă impresionat! Evident, datorită impresioniștilor...

În numărul trecut al revistei noastre făceam un review ușurel miștocar la adresa unui produs multimedia al firmei GSP - era vorba despre un CD având drept subiect bătălii celebre din istorie (mă rog, cât de celebră poate fi zarva de la Culloden; așa, cam ca Republica de la Ploiești...). Se pare însă că nu este cazul să asociem numelui GSP pete de culoare închisă, eventual emanând un miros specific nuanțelor naturale de maro. Pentru că un alt produs multimedia al acesteia se dovedește cu adevărat la înălțime, arătând că firma cu pricina este capabilă de performanță în domeniu.

Pe simeze

Ah, cât de mult am vrut să folosesc cuvântul aista într-un articol de-al meu! Fiind un mare iubitor de pisici, apreciez o siameză chiar și atunci când acesteia i s-a amputat un „a"... Pe de altă parte, datoria mă cheamă la adevăratul înțeles al cuvântului, așa cum ne este acesta relevat de prezentarea în CD-ul *Visit Europe's Best Museums* a șapte din cele mai importante muzee ale Europei. Este vorba despre Alte Pinakothek, Ermitaj, Galeriile Uffizi, Musee D'Orsay, Rijksmuseum, Tate Gallery și Kunsthistorisches Museum, toate nume țapene în lumea artelor plastice.

Fiecare din cele șapte muzee tocmai pomenite este caracterizat sub trei aspecte: cel al construcției propriu-zise și al amplasării acesteia, cel al capodoperelor găzduite, precum și printr-o selecție de exponate considerate ca fiind semnificative pentru definirea spațiului muzeal prezentat.

Primul dintre aceste aspecte este atins prin folosirea imaginilor, excelent alese sub aspect atât estetic, cât și al informației semnificative pentru turist. Spun asta pentru că nu trebuie să pierdem din vedere valoarea sub aspect arhitectural a clădirilor ce adăpostesc muzeele aflătoare pe CD-ul *Visit Europe's Best Museums*. Alături de informația vizuală, un comentariu vorbit precum și o succintă prezentare scrisă a istoriei muzeului completează datele necesare cunoașterii fiecărui obiectiv în parte, cu elemente distinctive specifice care contribuie la creșterea atractivității acestora.

Încântare ochiului

Excelent realizată, secțiunea de „capodopere" în cadrul expunerii virtuale a celor șapte muzee. Un spațiu real, existent în fiecare din muzeele descrise pe CD, devine locul în care utilizatorul poate descoperi printr-o recreare tridimensională interesantă, câteva din lucrările considerate drept „cele mai" dintre cele aflate în găzduirea muzeului respectiv. Bineînțeles, aici este discutabilă împărțirea unor opere de artă în categoria „capodopere" și „restu' " și de aceea mi-am asumat folosirea unor ghilimele semnificative. Cu toate acestea, nu am absolut nimic de cârâit atunci când în Musee D'Orsay găsești la secțiunea capodopere pe „Olympia" lui Edouard Manet, „Femei din Tahiti" de Gauguin, „Izvorul" lui Ingres sau „Jucătorii de cărți" ai lui Paul Cezanne.



Din secțiunea „The Building" o imagine a interiorului Musee d'Orsay.

Un comentariu vorbit ne introduce în ideea acestor lucrări, precum și în elementele ce contribuie la caracterul lor unic, distinctiv.

Bineînțeles, cea mai mare parte a operelor de artă aflătoare în cele șapte muzee se găsește în cea de-a treia secțiune dedicată fiecăruia dintre acestea în parte. Este vorba de „The Works", în care se află în jur de douăzeci-treizeci de creații din domeniul plastic ce se impun într-o fișă rapidă de caracterizare a muzeului. Foarte importantă mi se pare calitatea reproducerii pe CD a acestora, alături de care remarc notele scrise ce însoțesc fiecare lucrare în parte precum și biografia autorului. Apoi, excelent concepută este o funcție de zoom care permite observarea detaliilor, de mare utilitate, în special în ceea ce privește picturile.

Adăugați la toatea acestea o secțiune de pe CD dedicată în întregime explorării temelor generale ce se constituie ca subiect al operelor de artă expuse în cele șapte muzee, precum și muzica de fundal a aplicației *Visit Europe's Best Museums* (selecții din Bach, Handel și Haydn) și veți obține imaginea unui produs multimedia care nu este rotund doar pentru că e vorba de un CD, ci mai ales datorită inspiratei îmbinări a sunetului, imaginii, culorilor și informației, ce sporește atractivitatea și chiar utilitatea acestuia.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	GSP
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3302375

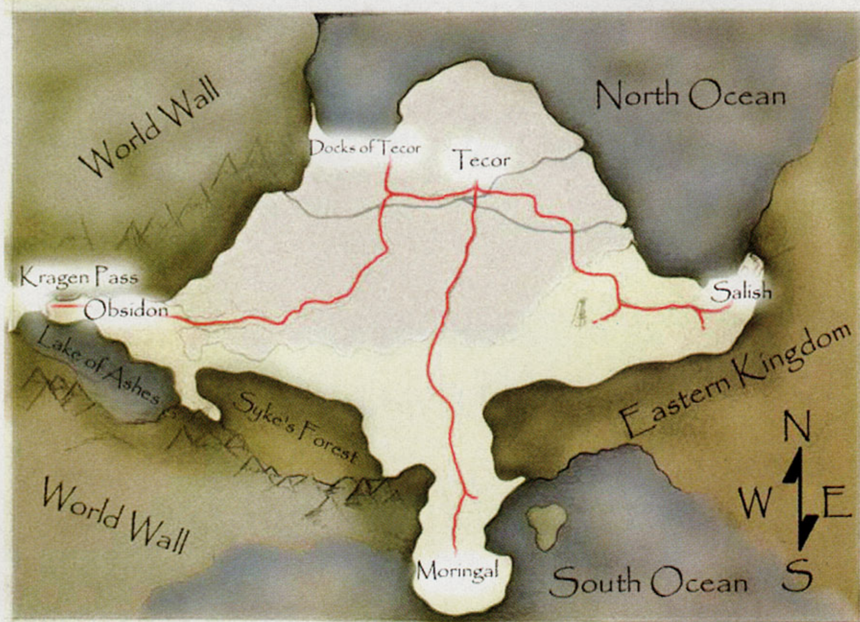


Creează-ți propria lume online

RPG-urile online sunt categoric printre cele mai populare genuri ale momentului. Fie că e vorba de *Everquest, Ultima Online, Asheron's Call* sau jocuri aflate încă în producție, despre care ați putut citi în numerele trecute al revistei noastre, lumea este atrasă din ce în ce mai mult de aceste lumi virtuale, unde visele eroice care zac în fiecare dintre noi pot ieși la suprafață. În fiecare dintre noi trăiește un erou, gata să sară cu sabia în mână în apărarea prințeselor aflate în primejdie, și poate tocmai de aceea aceste universuri fantastice sunt atât de atractive.

Fiind încă în stadiul de pionierat, genul nu reușește încă să mulțumească pe deplin utilizatorii săi. Există o mulțime de elemente care așteaptă să fie implementate, sunt încă o mulțime de probleme de rezolvat începând de la securitatea conturilor, a jucătorilor până la comportamentul acestora în cadrul jocului și multe altele. Dar, iată, că acum, o mică firmuliță a avut ideea de a-i lăsa pe jucători să-și creeze propriile lumi online, după pofta inimii.

Past Tree Inc. a produs și acum comercializează ceea ce poartă numele de *MMORPG Construction Kit.*



Harta regatului din Trinity of Darkness

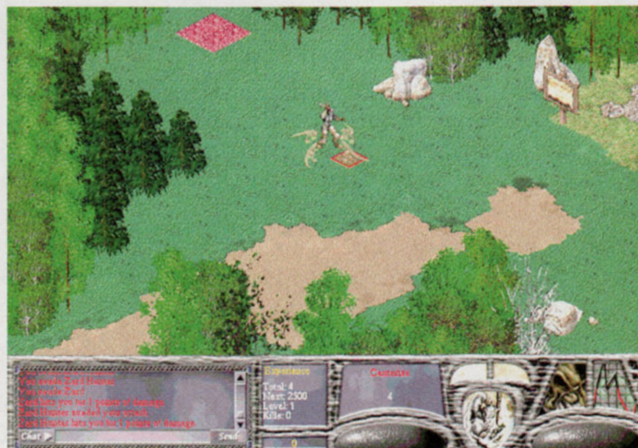
Vise și realități

Acest produs se adresează în special fanilor RPG, cu precădere spre cei ai pen & paper RPG, dar oricine are un pic de imaginație și răbdare îl poate folosi. După cum îi spune și numele aplicația vă va ajuta să vă construiți propriul univers online pe care apoi să-l împărțiți cu prietenii și nu numai.

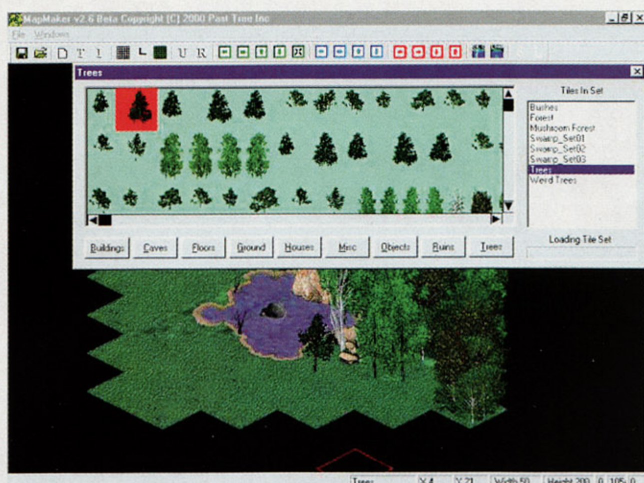
Cu ajutorul unei interfețe intuitive, construcția lumii online se transformă dintr-un vis în realitate. Pentru aceasta nu trebuie decât să luați cele peste 4000 de „petice" de pământ și să le combinați după pofta inimii pentru a concepe lumea, harta în care se va desfășura acțiunea jocului. Bineînțeles că această lume ar fi seacă și insipidă dacă ar rămâne doar cu terenul, în consecință va trebui populată. Sute și mii de variante de NPC-uri sau monștri pot fi concepute din doar câteva clicuri de mouse și cu un pic de imaginație morbidă. Următorul pas ar fi crearea magiilor și a artefactelor, care

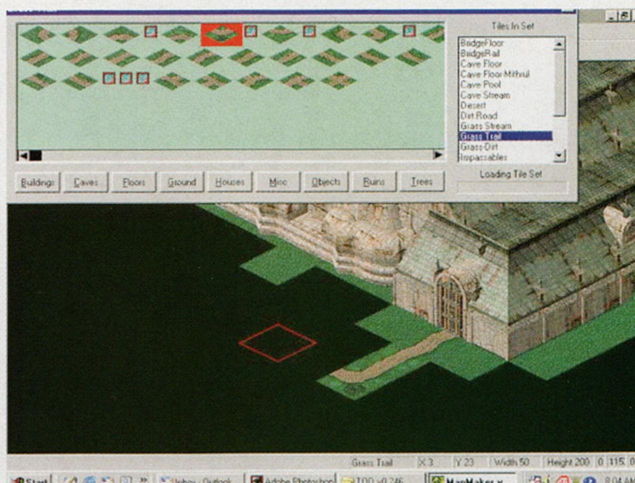


Chiar și cu resurse limitate puteți obține astfel de rezultate.



Atacurile sunt foarte ușor de realizat: left-click–atac fizic, right-click–atac magic





Din doar câteva click-uri de mouse veți putea umple lumea voastră online cu tot ceea ce doriți.

pot fi realizate la fel de ușor (de altfel într-un mod asemănător) ca și monștrii cu care v-ați populat universul.

Acestea fiind puse la punct, urmează partea cea mai grea, și anume aceea de a aranja și concepe o bază de pornire a caracteristicilor personajelor jucătorilor. Libertatea de mișcare în acest domeniu este suficient de mare pentru a se putea realiza un număr foarte mare de caractere distincte, însă trebuie ca acestea să fie jucabile și apreciate de utilizatorii lor, ceea ce constituie partea cea mai grea. Pentru a face experiența și mai inedită, poți determina dacă universul va fi player killer sau player friendly.

Ce-ar mai fi de adăugat? Ah, era să uit... Nici un MMORPG care se respectă nu poate să nu includă și un sistem de comunicare între jucători. *MMORPG Construction Kit* conține la rândul său un sistem de chat, care să le permită jucătorilor să comunice rapid și eficient.

După toate cele spuse mai sus, se pare că această aplicație a dat lovitura. Adevărul este însă că mai este drum lung până când va fi ceea ce ne așteptăm cu toții. Fiind primul program de acest gen deschis publicului larg, are și el dezavantajele sale. Unul dintre acestea, și poate cel mai important, este faptul că nu suportă decât elementele grafice și sonore pe care le are incluse. În cazul în care vreți să importați propriile imagini de monștri sau sunetele scoase de ei, veți constata limitările programului. Un alt posibil dezavantaj este faptul că nu suportă mai mult de 50 de jucători conectați la un moment dat, indiferent de capacitatea serverului/serverelor pe care este instalat.

Trinity of Darkness

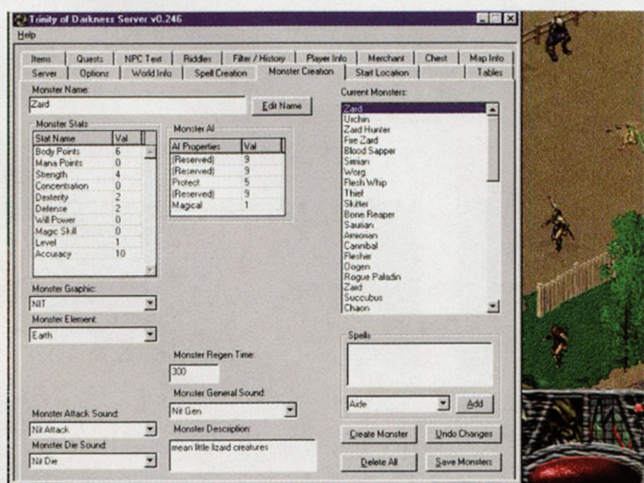
Pachetul MMORPG conține printre altele și un joc online deja conceput cu ajutorul kit-ului în care puteți să intrați imediat sau să-l studiați pentru a vă putea concepe propriul joc. *Trinity of Darkness* este un fantasy RPG clasic în care după o perioadă de acalmie Răul se declanșează din nou, astfel încât tot mai mulți eroi sunt chemați la arme pentru a proteja destinele regatelor afectate. Ca de obicei nimeni nu știe ce se întâmplă și de ce, iar jucătorii vor fi nevoiți să purceadă în căutarea adevărului singuri sau în grupuri de prieteni. *Trinity of Darkness* este doar un exemplu a ce se poate obține cu ajutorul *MMORPG Construction Kit* și poate rula pe un PII la 233 MHZ și 32 MB, cu o placă video de 4 Mega, ceea ce pentru jucătorii români poate constitui o mană cerească. De altfel nici cerințele kit-ului nu sunt exagerate, orice calculator personal putând fi setat ca server.

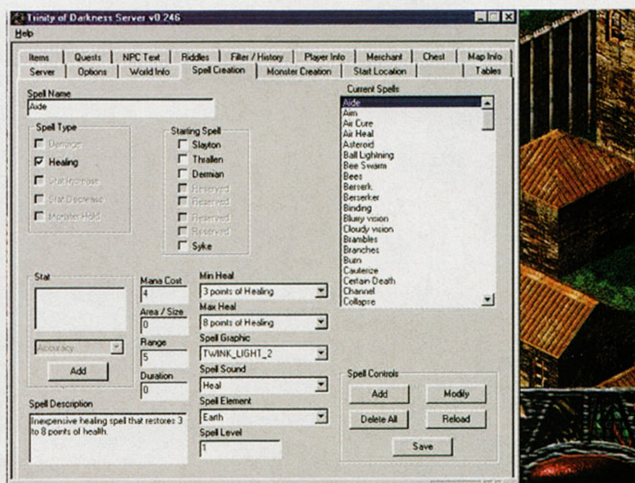

Schema orașului de început.

Pentru informații detaliate asupra acestui produs puteți oricând vizita site-ul oficial situat la www.trinityofdarkness.com. Cu toate neajunsurile pe care le are, acum în perioada de pionierat, *Construction Kit*-ul constituie un produs atractiv și cu un viitor destul de fericit, mai ales dacă lucrurile nu se vor opri aici și vor continua să apară versiuni îmbunătățite și cu facilități noi.

Claude

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Past Tree
Distribuitor:	Past Tree





Construcția Universului este extrem de simplă după cum se vede din imaginile de mai sus. (În stânga monștrii iar în dreapta magiile).

The Legend of the Dragoon



Când băieții răi își fac de cap...

Indubitabil cel mai apreciat RPG al consolelor aparține seriei *Final Fantasy*, produsă de **Squaresoft**. În acest moment piața este dominată categoric de ultimul joc al seriei, alături de *Chrono Cross*, joc prezentat în numărul trecut și produs de aceeași firmă. **Sony Entertainment** nu este însă o companie care să nu accepte o provocare atunci când aceasta apare. Având în vedere că platforma de joc, PlayStation, le aparține, dorința lor de a domina piața și în domeniul „consumabilelor", mai exact al jocurilor, mi se pare îndreptățită. **Sony** a răspuns lansării celor două jocuri **Squaresoft** cu un titlu pe patru CD-uri: *The Legend of Dragoon*.



A fost odată...

The Legend of Dragoon tratează povestea clasică a luptei binelui împotriva răului, împotriva distrugerii, lupta pentru salvarea omenirii și așa mai departe. Ca întotdeauna vor exista luptători de ambele baricade, băieți buni și băieți răi. Ca mai toate poveștile japoneze, și cea care constituie fundalul acțiunii este plină de întorsături neașteptate și de situații neprevăzute. Prietenul cel mai bun se dovedește a fi tocmai cel pe care-l căutai pentru a-ți răzbuna moartea părinților sau descoperi că inamicul tău de moarte luptă de fapt de aceeași parte a baricadei cu tine, doar că într-un mod diferit.

Pe scurt, Dart, un tânăr rămas orfan de timpuriu când satul său natal a fost masacrat de un monstru legendar, se întoarce tocmai la țanc pentru a-și găsi de data aceasta satul adoptiv măcelărit de armatele imperiale. Printre cei care au fost luați prizonieri se află și prietena din copilărie a lui Dart, Shana, care constituise de altfel ținta principală a atacului. Mânat pe de o parte de dorința de răzbunare împotriva celor care i-au distrus satul în urmă cu mulți ani, iar pe de altă parte de dorința de a-și salva prietena, Dart se trezește atras într-o intrigă ciudată în care sunt implicate toate speciile inteligente, regi, prințese, dragoni și nu în ultimul rând Dragoon-ii, despre care se credea că sunt doar o legendă.

Și încă mai este...

The Legend of Dragoon încearcă să creeze acea atmosferă epopeică cu care ne-a obișnuit *Final Fantasy*. Personaje haioase cu părul vâlvoi, ochi mari și purtând arme de două ori mai mari decât ei sunt doar un mic element al acestui tot. Absolut toate personajele, indiferent de momentul intrării lor în atenția jucătorului, își au propria poveste plină de mistere, pe care o dezvăluie treptat, nu mai devreme de „momentul potrivit". Ca de obicei, destinul face ca aceste personaje, într-un fel sau





altul, în prezent sau în trecut, să constituie un element important al puzzle-lui ce trebuie rezolvat.

Nu aş putea povesti despre joc fără să amintesc de sistemul de luptă, deoarece 80% din timpul de joc ţi-l vei petrece alergând între diverse locaţii şi măcelărind monştri dintre cei mai ciudaţi. Per ansamblu, acest sistem nu este foarte diferit de cel întâlnit în *Final Fantasy*. Ca şi acolo, vor intra în luptă maxim trei eroi, care vor ataca pe rând în funcţie de viteza lor de reacţie. Vom întâlni chiar şi o formă a acelor „limits" din *Final Fantasy*, ce aici poartă numele de Additions. Acestea vin sub forma unor lovituri adiţionale celei iniţiale şi care vor fi executate în cazul în care se reuşeşte combinaţia potrivită.
Însă ceea ce a impresionat întotdeauna în astfel de jocuri este magia, care se regăseşte şi în *The Legend of Dragoon*, doar că într-un mod inedit. În timp, personajele vor obţine nişte pietre magice denumite Dragon Spirits care le vor dărui puterea legendară a Dragoonilor. Aceşti Dragooni erau nişte luptători cu forţe extraordinare care se bucurau şi de avantajul de a putea controla Dragonii. Odată ce o astfel



de nestematǎ este obţinută, personajul se va putea transforma în Dragoon, ceea ce înseamnă că va putea ataca şi cu ajutorul magiei. Magia este împărţită în opt elemente: Fire, Water, Wind, Earth, Light, Darkness, Thunder şi Non-Elemental, fiecare fiind reprezentat de culorile caracteristice. Fiecărui element îi corespunde un Dragon Spirit care va acorda control absolut asupra acelui element purtătorului. Acest lucru este important de reţinut deoarece aceste elemente sunt antagonice (cu excepţia ultimelor două). Aşa cum jucătorii cresc în nivel, şi Dragonii fac acelaşi lucru în paralel, fiecare nivel obţinut aducând o nouă magie, până la cea din urmă care va oferi controlul asupra unui dragon.

Epilog

Trebuie să remarc, *The Legend of Dragoon* este un joc plăcut, care pe parcursul celor patru CD-uri oferă o experienţă plăcută şi interesantă. Este adevărat că nu este un joc care să se ridice la înălţimea unui *Final Fantasy*, dar nu este deloc un joc rău. Singurul lui „defect" ar putea fi că seamănă prea mult în toate elementele sale cu jocul celor de la **Squaresoft**. Nu pot să cred că acest gen de jocuri, chiar şi pentru console, a fost exploatat până acolo încât să nu se mai poată concepe nimic inedit.





Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	The Legend of Dragoon
Gen	RPG
Producător	Sony Entertainment
Distribuitor	Sony Overseas
Telefon	01-2244710

Câştigătorii lunii august



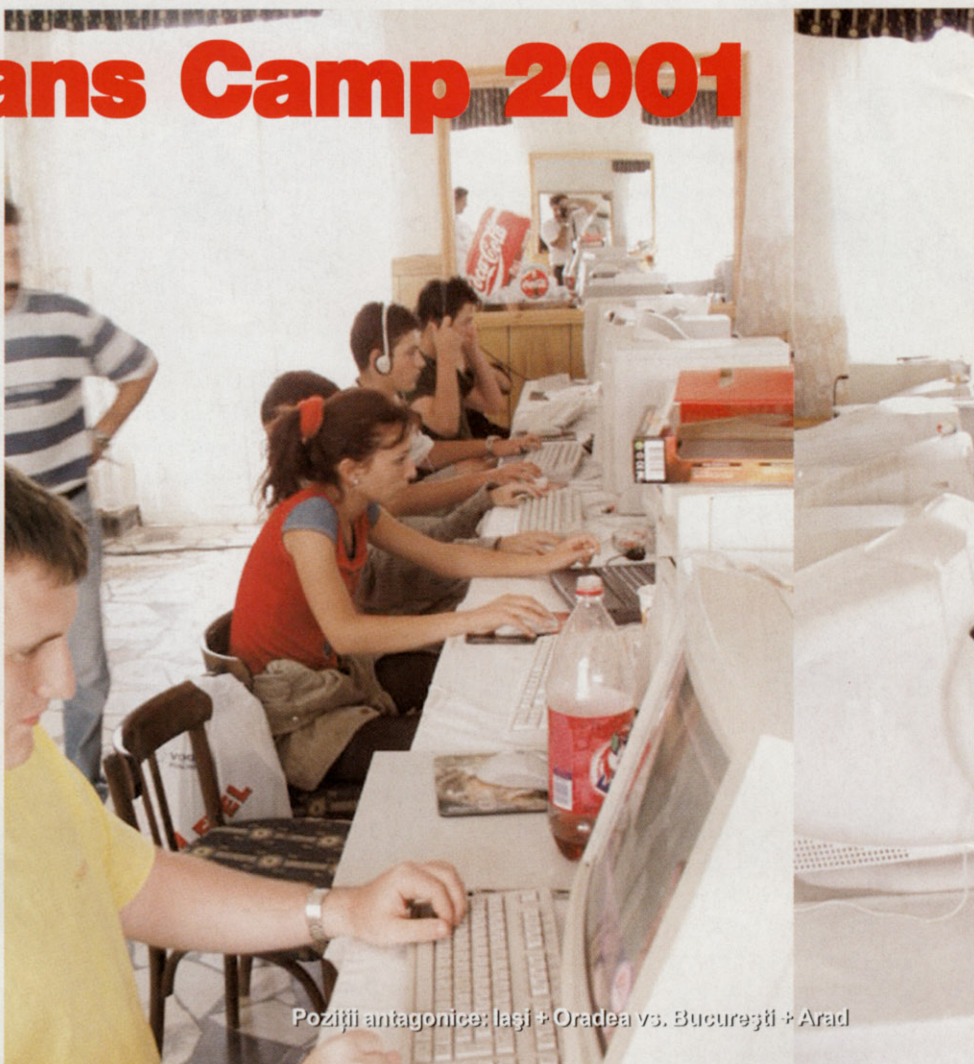
La concursul **LEVEL** împreună cu **Ubi Soft**, jocul *Pro Rally 2001* a fost câştigat de către Gherghescu Doru din Bucureşti.

LEVEL şi **InterCom Film** au oferit câte un tricou *Final Fantasy: The Spirits Within* următorilor cinci cititori: Tănase Cosmin din Constanţa, Nichitean Sergiu din Braşov, Feneş Paul-Lucian din Constanţa, Birou Alexandru din Bacău, Miftode Marius Andrei din Bucureşti.

LEVEL şi **Sony** au oferit 10 jocuri PlayStation *„Star Ocean the Second Story"* următorilor:
Ojog Ştefan (Vaslui), Hernic Daniel (Buzău), Mihuţ Andrei (Timiş), Casandra Adrian (Constanţa), Mureşan Alexandru (Cluj), Debre Ioan-Vasile (Salaj), Florea Andrei (Bucureşti), Mihalachi Tiberiu (Suceava), Ilişan Daniel (Maramureş), Pop Bogdan (Cluj).

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie 068-415158 sau 068-418728.

LEVEL Fans Camp 2001



Poziții antagonice: Iași + Oradea vs. București + Arad

Suntem la a doua astfel de tabără și până acum nu s-a supărat nimeni. Ba dimpotrivă - **LEVEL Fans Camp 2001** a avut succesul scontat. Toate lucrurile au mers bine la Predeal, deși unele probleme tehnice i-au dat de furcă „omului tehnic" (aka BogdanS), care însă le-a făcut față cu brio și, încă din prima zi, băieții și fata din toate zonele țării (București, Oradea, Timișoara, Brașov, Dorohoi, Arad, Iași, Sf. Gheorghe, Brăila) au încins o horă a jocurilor ce n-a văzut Predealu' de când s-a făcut el orașul la cea mai mare altitudine din România.

Marți dimineața (14 august 2001) lumea începea să se înghesuie: Mai sunt locuri? Am întârziat? Bună ziua... **LEVEL Fans Camp**? Câteva minute mai târziu confuzia era înlocuită de febrilitatea instalării sistemelor, rețelei, jocurilor...

Zilele și nopțile care au urmat au fost gameristice până în vârful mouse-ului. Dacă nu ați văzut gameri bolnavi după un joc, vă spunem noi cum arată maniacii de *Counter-Strike* (deși specia asta s-a perpetuat din epoci deja imemoriale prin I-cafe-uri și dial-up-uri - câte or fi...).

Per total, **LEVEL Fans Camp 2001** a fost o experiență pe care toți cei 26 de participanți și-au manifestat dorința de a o repeta la anul, peste doi ani și atât timp cât va exista **LEVEL**. Desigur, nu au lipsit criticile (nobody's perfect!) - majoritatea începeau cu „Prea puțin!", „Prea scurt!", „Prea repede!". Probabil nu mai stricau încă 365 de zile de LEVEL Fans Camp la Predeal, dar suntem aproape siguri că, la sfârșit, tot cuvintele astea s-ar fi auzit. Și la anul se vor auzi... **LEVEL Fans Camp 2002** - așa scurt? Mai vrem 1000 de zile!!!!!

Mai jos aveți părerile redactorilor prezenți trup și suflet la **LEVEL Fans Camp 2001**. Cei interesați de părerile celor 26 de participanți sau de jurnalul taberei le pot afla la www.level.ro.



Înăuntru s-au petrecut masacre...

Mike

Am stat câteva zile și nopți alături de „my fellow gamers", am luat gloanțe de SMG în freză până mi s-a făcut somn, dar n-am plecat de pe baricade decât spre dimineață, când oboseala și drumul de a doua zi în Brașov, la redacție, mă obligau să țin de urât așternutului în camera din vila Olteț.

Cu câteva zile înainte de **LFC 2001** am inspectat zona împreună cu BogdanS și cu Toshy și am pus la punct unele probleme delicate, care ne-au dat ceva de furcă, dar am fost mai mult decât fericit să văd că totul s-a rezolvat și lucrurile au decurs aproape așa cum mi-am și și-au (concurenții) dorit.

Am jucat mult și am jucat bine/prost, în funcție de joc, mouse-pad, concurenți etc. Desigur, am fost acaparat de *Counter-Strike* și de meciurile cu 20 players. La sfârșitul taberei pot spune că mă descurcam binișor, dar nici pe





Claudiu explicându-i lui Sorel (Andrei Baku) cum stau lucrurile

departe atât de bine ca Mitza, care a făcut probabil peste 1000 de fragi (producția de mure a scăzut drastic anul ăsta).

La *NFS Porsche*, inamici principali au fost Barbone și Nik, pe care totuși i-am „liniștit" în câteva curse, dar, fiți liniștiți, am simțit și eu efectele revanșei.

În rest, sunt bucuros că am reușit să cunosc „live" cititori **LEVEL**, să aud opinii despre revistă și despre camp și să-mi fac o idee despre ce trebuie perfecționat la tabăra de la anul. Le mulțumesc în special lui Horia Vuscan, Ioana, Volvo, Barbone, Fila, Nik și Călin.

Mitza

Părerea mea?! Chiar vreți să știți...?

E greu, tare greu... Ar trebui ca, în doar câteva rânduri să îmi exprim părerea despre **Level Fans Camp**-ul din acest an, să comunic cititorului avid de detalii superba atmosferă dintr-o vilă pierdută undeva în creierii munților (ei, nu chiar... șoseaua era destul de aproape).

După cum știți, aceasta a fost ce-a de-a doua ediția a **Fans Camp**-ului, cea de anul trecut având un succes la fel de răsunător (cel puțin în urechile noastre). Ei bine, anul trecut am vizitat **Camp**-ul în calitate de colaborator **LEVEL**, așa că în ediția din acest an nu știam la ce să mă aștept (devenind acum organizator).

Nopțile pe care le-am petrecut alături de alți „nebuni" încercând să ne întrecem unii pe alții ba la *Counter-Strike*, ba la un *Need for Speed: Porsche* m-au lăsat la închiderea oficială a **Camp**-ului (pe care am avut „onoarea" să o fac eu însumi) dorind mai multe zile, mai multe nopți, mai mult timp. Atmosfera a fost una extraordinară. Serios vorbind, toți cei care au participat în acest an s-au dovedit a fi niște oameni atât de interesanți, încât aștept cu nerăbdare să îi revăd pe toți.

Este imposibil ca după ce ai petrecut atâtea zile și nopți alături de asemenea oameni să nu te simți legat într-o oarecare măsură de ei. Pe toată durata **Camp**-ului nu mai existau „fanii" **LEVEL** și „redactorii" **LEVEL**, ci doar niște tineri frumoși și zvelți, sănătoși și devreme acasă care se bucurau când mai făceau un frag, zbierau cât de mult îi țineau plămânii, râdeau, se enervau, ascultau muzică și se distrau de minune.

Eh... devin melodramatic și nu îmi place. Sper doar să mă întâlnesc cu toți și să ne distrăm la fel de bine.

Somn ușor...

Claude

A trecut și ediția a II-a a **Level Fans Camp**, iar acum după ce miam tras și eu sufletul un pic cică ar trebui să-mi exprim și eu opinia despre ce a fost, ce s-a întâmplat și așa mai departe. **Level Fans Camp 2001** pot spune că a fost un succes și nu fac acest lucru doar pentru că am fost unul dintre organizatori. După luni de pregătire am reușit să punem la dispoziția participanților, mai mulți la număr decât anul trecut, toate condițiile necesare unei tabere atractive și distractive. Am avut plăcerea de a revedea participanți de anul trecut cu care chiar începusem să legăm prietenii. N-au lipsit nici fețele noi, care s-au integrat rapid în grup și astfel s-au ajuns la seri în care pe 29 de calculatoare rula *Counter-Strike*.

S-a jucat zi și noapte, cu mici pauze de somn sau de masă, iar pe ansamblu participanții au fost mulțumiți. Iar dacă ei au fost mulțumiți, ni s-a umplut și nouă inima de bucurie ☺ știind că nu am stat pe baricade degeaba. Singura umbră aruncată asupra desfășurării acestei tabere a fost evenimentul neplăcut din ultima zi când, din cauza unui primar cam obtuz în gândire ne-am trezit toți izolați și fără un drum de acces (pentru părinții ce trebuiau să sosească) fiindcă avea loc un banal meci de fotbal de Divizia C. Chiar dacă am stat câteva ore bune blocați, măcar ne-am delectat cu sa-


Dacă e joystick, e CS (!?!)
Nu e Counter, e Crimson. Nu e Strike, e Skies.

rabanda de goluri înscrise pe Stadionul Municipal din Predeal.

Şi ca să închei şi eu aici, de abia aştept ediţiile viitoare şi reîntâlnirea cu voi.

(nota redacţiei: Claude a fost cel care a rezolvat problema când cu meciul, printr-o discuţie cordială şi productivă cu d-l colonel acolo prezent, pe care Claudiu al nostru l-a convins în cele din urmă că fanii din tabără nu sunt nici pe departe o ameninţare la adresa „folbaliştilor" C-işti)

Sebah

Pentru mine, la fel ca şi pentru mulţi dintre participanţi, a fost primul camp la care am luat parte. Ştiam la ce să mai aştept pentru că am discutat cu veteranii anului trecut (Dr. Pepper şi Wild Snake), dar ce am găsit acolo a fost peste imaginaţia mea. Distracţia pe care cei doi o promiseseră nu a fost numai prezentă, ci mai mult, parcă respira sălbatec de lângă fiecare calculator. Proverbul „La pomul lăudat să nu te duci cu sacul" nu se regăseşte în experienţa pe care am trăit-o la camp-ul de anul acesta. Sper ca şi participanţii să se fi simţit la fel de bine ca şi mine. Perioada destul de scurtă, de trei zile, în care m-am aflat acolo, a însemnat numai jocuri peste jocuri până la orele târzii ale dimineţii. Spun acest lucru pentru că şi la nouă, zece dimineaţa mă mai găseam în faţa monitorului cu încă câţiva ultimi mohicani. E drept că oboseala acumulată am plătit-o cu zile întregi de somn după aceea, dar a meritat cu prisosinţă. Gamerii pe care i-am întâlnit, şi pe care sper să-i mai revăd şi cu alte ocazii, mi-au devenit prieteni. Nu se putea altfel, deoarece cu toţii eram prezenţi acolo pentru un singur motiv: jocurile. Vă daţi seama cum se lega conversaţia şi cum se rezolvau eventualele discuţii în contradictoriu la masa de lucru - calculatorul. Sper ca la anul să ne întâlnim din nou şi să reluăm de unde am rămas. (nota lu' Pepper: Sebah a adormit joi după-amiaza la redacţie, în faţa calculatorului lui Mitza, cu mâna pe mouse! Asta apropo de „am plătit-o cu zile întregi de somn"!)





Barbone (Alex Bărbieru) căutând un tero după uşă. Cu SMG-ul? Slabe şanse...

Dr. Pepper

Trei împuşcături şi-o frână! Cam la atât se poate limita participarea mea la travaliul gameristic de cinci zile şi patru nopţi care a zguduit Predealul. În afară de asta, discuţii scurte şi în viteză cu participanţii „veterani" (Barbone, Horia, Ioana), strângeri de mână cu cei noi, şi cam asta a fost, din punctul meu de vedere. Singurul lucru pe care l-am putut constata din viteza de 911 Turbo cu tuning la motor, a fost că s-a păstrat atmosfera cu adevărat fantastică, şi că toată lumea s-a simţit excelent, cu mici excepţii de genul „Bă, vezi că tragi în mine!!!", „Vă rog eu, faceţi un server dedicat că e prea multă lume!!!", „Nu mai am gloanţeee!!!", „Maşina asta e prea puturoasă!!!", „Nu mai vrea să meargă drept!!!" sau „Mă atacă! Ajutoooorrr!!!".

Tot ce mai pot spune este că şi de-ar fi să fie la fel de scurt, o să fiu acolo şi la anu' fiii mei! (N.R. - joc de cuvinte). See ya' next year! Oh yeah!

BogdanS

Pentru mine a fost prima participare la un eveniment de o asemenea anvergură. Din punct de vedere al rolului pe care eu l-am avut acolo, şi anume de „tehnician" hardware am avut o sarcină nu chiar uşoară. Prima zi, după cum s-a povestit şi în flash-urile zilnicç de pe site, a fost cea mai încărcată pentru mine. De ce zic acest lucru? La o primă privire totul pare o chestie destul de simplă, dar vă garantez că nu e deloc aşa. Începând cu întinsul cablurilor de reţea şi prelungitoarelor, şi terminând cu configurarea plăcilor de reţea şi a unor sisteme de operare instalate „aşa ca din tun" pe unele computere. Oricum, am „tras" din greu să le fac pe plac participanţilor şi să le pun capăt nerăbdării care se putea citi mai mult sau mai puţin pe feţele lor. Mai spre seară, când toate problemele au fost rezolvate în totalitate, am reuşit să iau şi eu un moment de respiro şi să pot să mă bucur alături de participanţi care erau în culmea fericirii când mai tocau câte un adversar la *Counter Strike*.

În celelalte zile ce au urmat, pe lângă o doză destul de ridicată de oboseală şi mulţumire sufletească, mi-am continuat conştiincios activitatea „on duty". Între timp mai concuram şi eu la un *NFS*, dar oboseala la volan şi-a spus pe deplin cuvântul (peste tot circulam, mai puţin pe şosea), aşa că mă mulţumeam doar cu un post de DJ care câteodată mai ridica volumul la unele melodii mai energizante, spre bucuria unora sau spre disperarea altora. În acest timp, i-am cunoscut mai bine pe participanţi, am stat de vorbă, ne-am simţit bine împreună şi am legat noi prietenii.

După aceste zile pline, din toate punctele de vedere, a venit si momentul despărţirii. Cu lacrimi în ochi, dar cu zâmbetul pe buze şi cu degetele pe tastaturi, jostick-uri sau volane, fiecare gamer încercă să se încadreze în atmosfera incendiară care a fost în ultima noapte de **Camp**, a lipsit focul de tabără, dar ce mai contează, nebunie totală. Parcă prea devreme se ivesc primele raze de soare şi bravii noştri gameri rezistă cu o strădanie „supraomenească" somnului care ne loveşte fără milă. Eu reuşisem să fur câteva minute bune de somn, pentru că totuşi mă aştepta o dimineaţă destul de agitată şi plină de evenimente. Vă imaginaţi voi....

LEVEL TEAM!



Liga Română de Counter-Strike

Putem deveni cu adevărat profesioniști?

Știți cu toții deja ce este *Counter-Strike*... probabil l-ați jucat, poate v-a și plăcut, poate nu, dar sigur ați auzit de cel mai de succes joc orientat pe multiplayer din ultimul timp. Ați văzut pe alții cum se joacă, ați auzit discuții pe ici și pe colo despre strategii, arme, bug-uri și coduri și ați tot observat în **LEVEL** laude aduse acestui joc.

Și ar trebui să știți deja despre partea mai „serioasă", mai profesionistă a acestui joc. Alături de *Starcraft*, *Counter-Strike* este unul dintre jocurile ce au generat o mișcare mai aparte în rândul gamerilor. E vorba de concursurile profesioniste de CS, turneele naționale și internaționale unde se pun la bătaie mulți bani și, mai tot timpul, faimă. Ca urmare au apărut cyber-atleții, jucători profesioniști ce își câștigă existența exclusiv din acest gen de concursuri.

Ce legătură au toate acestea cu noi, veți zice... Ei bine, fenomenul *Counter-Strike* este destul de dezvoltat la noi în țară. E adevărat, suntem departe de nivelul unor țări cu experiență, dar în majoritatea cafe-urilor se joacă *CS*, jucători sunt FOARTE mulți, au apărut clanuri de *Counter-Strike*, echipe cât de cât profesioniste etc. Acum ceva timp s-a vehiculat ideea începerii unui campionat național de *CS*, cu echipe bine pregătite, un program de meciuri bine pus la punct și cu premii substanțiale. Ideea aceasta a prins și a aprins spiritele și imaginația jucătorilor înfocați și astfel s-a născut **RCSL** (*Romanian Counter-Strike League*), în care s-au înscris mai toate echipele de pe la noi.

Personal, am pierdut șirul evenimentelor legate de **RCSL**, văzând la un moment dat că toată lumea discută despre acest proiect, dar nimeni nu face nimic concret. Lucrurile aveau să se schimbe în urmă cu ceva timp când am primit un mail în care eram invitat de organizatori la finalele **RCSL**, desfășurate în București în Wired Cafe.

Încotro?

Liga Română de *Counter-Strike* s-a desfășurat în perioada 16 iulie-12 august și a reunit peste 150 de jucători din București și Constanța. Faza grupelor s-a desfășurat pe Internet, pe servere speciale dedicate acestui eveniment iar faza finală (sferturi de finală, semifinale, finala mică și finala mare) s-a desfășurat în sistem Play-Off (în LAN) pe perioada 11-12 august în Wired Cafe.

Funcția de redactor **LEVEL** fiind una care îmi ocupă destul de mult timp m-am trezit în imposibilitatea de a participa sâmbătă, 11 august, la sferturile de finală și semifinalele **RCSL**. Nici o problemă, mi-am zis, duminică (12 august) sigur sunt acolo pentru cel mai important eveniment, finalele Ligii.

Astfel, duminică m-am prezentat în Wired Cafe înarmat cu un aparat de fotografiat și o curiozitate pe care nu mi-o puteam ascunde. Primul „contact" cu Liga și participanții a fost unul de bun augur... un cafe plin până la refuz de jucători și susținătorii acestora, *Counter-Strike*-ul rulând pe toate calculatoarele disponibile, gălăgie și spirite încinse.

Am aflat apoi că de abia acum se desfășura ultima semifinală a turneului, probabil din cauza prelungirii meciurilor din ziua precedentă.

Într-un final, semifinalele s-au încheiat, toată lumea a luat o pauză și s-a trecut din fața calculatoarelor în fața unei beri pe o terasă din apropiere. Halbele s-au golit, degetele s-au relaxat, spiritele s-au mai calmat, așa că toată lumea a început să se îndrepte din nou către calculatoare și mult așteptatele finale.

Finala Mică s-a desfășurat între PRO TEAM Forte și CLAN DIVINE, echipa PRO câștigând după două meciuri cu 13 la 11. Un meci interesant, cu mult peste orice meci la care participasem până atunci (chiar dacă acum eram doar un simplu spectator). Meciurile s-au desfășurat pe hărțile de_dust și de_aztec, ambele echipe dând dovadă de fair-play, iar „spectatorii" amuțind efectiv (era chiar ciudată schimbarea de atmosferă.... de la gălăgie la o tăcere apăsătoare).

Finala a fost amânată până seara, târziu, din cauza prelungirii celorlalte meciuri dar și din cauza unor probleme organizatorice (bug-uri ce au apărut ca din pământ, concurenți cu nervii întinși la maxim). Din fericire, finala mare disputată între TeG (The elder Gods) și Leguminoase a reușit să își dea „drumul" într-un final și s-a ridicat peste toate așteptările. Clanul TeG a reușit să învingă echipa Leguminoaselor în cele din urmă cu scorul de 18 la 17... Un meci foarte strâns, extrem de disputat și fără nici o îndoială, foarte, foarte frumos.

Impresii de final

Liga Româna de *Counter-Strike* este cu siguranță o idee extrem de bună ce poate duce la dezvoltarea gamingului profesionist în România. Atâta timp cât se vor găsi sponsori și oameni care să susțină un asemenea proiect se vor găsi și jucători din ce în ce mai buni care să ne „încânte" prin capacitățile lor.

Ceea ce a demonstrat **RCSL**-ul a fost faptul că avem echipe și jucători foarte buni, a arătat interesul sporit al acestora pentru un asemenea eveniment și, nu în ultimul rând, faptul că fenomenul jocurilor începe să se dezvolte îmbucurător de mult pe plaiurile noastre mioritice.

Avem un drum lung și anevoios în față, dar dacă vom da dovadă de profesionalism și seriozitate sunt sigur că vom ajunge „undeva".

Mitza


Finaliștii Ligii (TeG și Leguminoase)





Planet of the Apes

Anul 2029. Astronautul Leo Davidson (Mark Wahlberg, mai cunoscut ca Marky Mark) urcă la bordul unei nave aflate în hangarele unei stații spațiale. Pleca într-o misiune de recunoaștere cum au mai fost mii înainte. Dar o gaură de vierme îl poartă spre o planetă ciudată. Aici maimuțele se află la putere, în timp ce oamenii sunt rasa inferioară, fiind vânați și înrobiți fără milă. Cu ajutorul unui cimpanzeu foarte simpatic, Ari (Helena Bonham-Carter), și a unui mic număr de rebeli umani, Leo încearcă să scape de armata de maimuțe a generalului Thade (Tim Roth) și de cel mai de încredere războinic al acestuia – Attar (Michael Clarke Duncan). Acesta este punctul de plecare al romanului lui Pierre Boulle: *Planet of the* Apes, roman care a fost ecranizat cu mult timp în urmă, filmul devenind un clasic al cinematografiei science-fiction.

Regizorul Tim Burton, care a mai realizat până acum Batman, Beetlejuice, Edward Scissorhands și Sleepy Hollow, s-a încumetat să transpună din nou romanul lui Pierre Boulle pe peliculă. Filmul acestuia nu este un remake și nici o continuare a primei ecranizări, ci o abordare originală a subiectului. Au fost adăugate personaje noi, iar povestea a căpătat aspecte pe care nu le avea până acum. Este în primul rând un film de acțiune, în care Leo Davidson devine un erou pentru oamenii de pe ciudata planetă a maimuțelor, un catalizator pentru marile mișcări sociale ce trebuie să izbucnească pe aceasta, deoarece el îi ajută să descopere ce se află în templul secret din zona interzisă a planetei: adevărul zguduitor al trecutului omenirii.

Distribuit de InterComFilm România
Data apariției: 26 octombrie 2001.

Dr. Dolittle 2

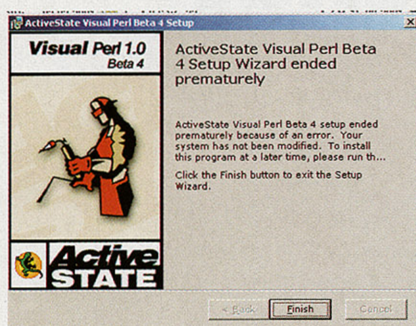


Eddie Murphy revine în rolul doctorului care poate vorbi cu animalele în *Dr. Dolittle 2*, continuarea comediei din 1998 care a adus încasări în valoare de peste 290 de milioane de $. De când l-am văzut ultima oară, abilitatea dr. John Dolittle de a vorbi cu animalele l-a făcut faimos. Cu mult mai mulți pacienți decât poate face față și o familie care are nevoie de atenția sa, doctorul nu prea are timp să le împace pe amândouă. Iar acum animalele nu doresc numai consultații din partea doctorului, ci mai vor și să le ajute în încercarea de a salva pădurea de cruzimea unor investitori. Din fericire, Dolittle o descoperă pe Ava, o ursoaică ce trăiește în pădurea amenințată și care se va dovedi a fi cheia pentru salvarea pădurii. Problema este una singură: pentru ca legea să o protejeze și, o dată cu ea, pădurea să fie apărată, Ava are nevoie de o pereche. Doctorul îl găsește pe Archie, un urs de circ îndrăgostit de fast-food, pe care îl convinge că singurul loc în care poate să-și găsească adevărata dragoste este pădurea. Astfel că Dolittle și Lucky, câinele său, pornesc în pădure pentru a-i preda lui Archie câteva lecții de supraviețuire în sălbăticie și câteva tehnici de cucerire. Se pare însă că metodele acestora nu prea dau roade, ursoaica Ava rămânând inflexibilă la farmecele lui Archie, iar Lucky neobținând nimic de la frumoasa lupoaică ce i-a furat inima. Între timp, animalele refuză să respecte orarul de vizite la cabinet, scoțând din sărite familia doctorului. În plus, Charisse se pare că moștenește darul tatălui ei.

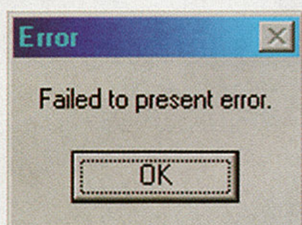
Cum timpul zboară repede, iar investitorii se grăbesc să distrugă pădurea, doctorul mai are foarte puțin timp să aprindă scânteia între cei doi urși și să salveze viața prietenilor săi foarte apropiați.

Distribuit de InterComFilm România
Data apariției: 12 octombrie 2001.

■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch



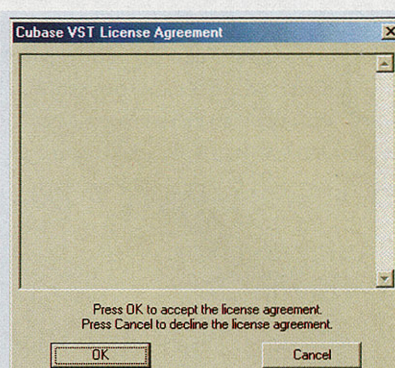
Așa, și am mers aseară în bar... bar... bar... ăăă... las-o baltă!
imagine primită de la Marius Mihai Damaschin



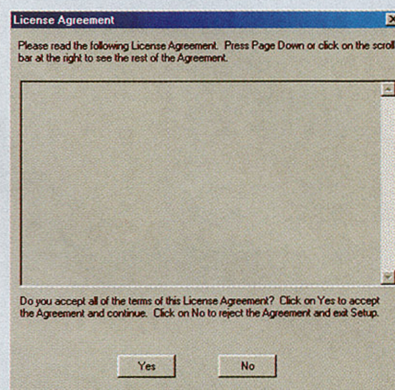
Ne pare rău, dar nu știm de ce ne pare rău... să nu vă pară rău...
imagine primită de la Mihai Simionica

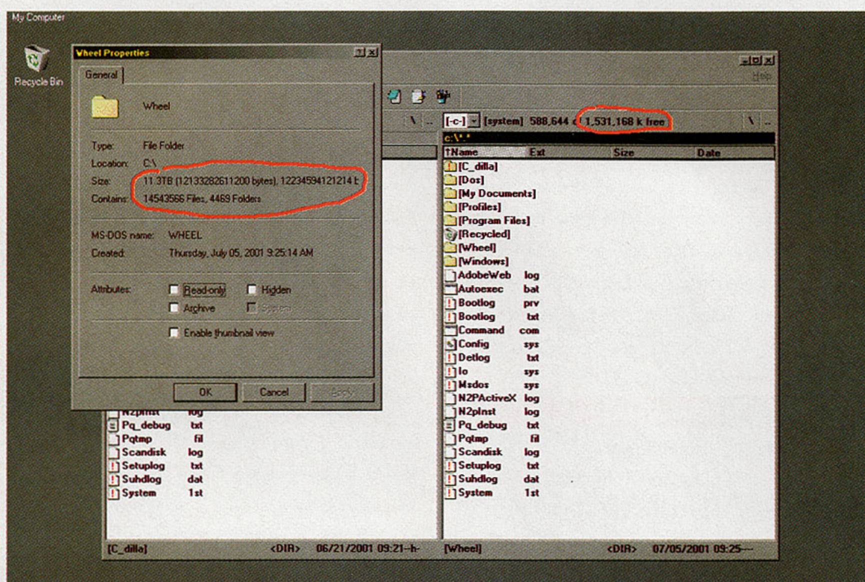


„Domnule Ionescu, regretăm dar nu îl găsim pe domnul Ionescu.
Ah, și numele meu este Ionescu... da' de ce întrebați?"
imagine primită de la Mihai Duca



Da dom'le, accept! Da cum să nu!
imagini primite de la Adrian și Novac Antonino.

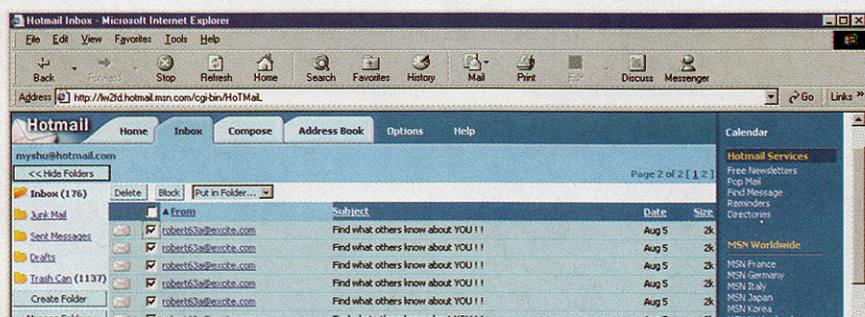




Atenție!!! Este vorba despre un HDD experimental, așa ceva nu veți găsi pe piață în următorii 10 ani!
imagine primită de la Jon Doe



Nu estem greșit... am bine spus. Nu?
imagine primită de la Mandras Liviu



„Află ce știu alții despre tine!"... adresa de mail, probabil. Imagine primită de la Mugur V.



Mă întreb când vor apărea prin oraș firme pe care să scrie „Hoț profesionist" sau „Asasin de încredere"...
imagine primită de la Victor Ioncu

Câștigătorul nostru de luna aceasta este Victor Iancu!

Multimedia la „pachet"

Din momentul în care am intrat în redacție și l-am văzut pe Mike împușcând în stânga și în dreapta după diverse nave spațiale în Independce War II, mi-a picat imediat fisa de a mai testa și prezenta câteva „jucării" mai serioase care le-ar face multora dintre noi viața (degețelelor) mai ușoară. Continuând seria prezentărilor de accesorii multimedia, am mai adăugat și alte piese care pot face și ele viața mai ușoară sistemelor dumeavoastră de calcul.

Thrustmaster Top Gun Afterburner II

Încă o dată firma **Thrustmaster** demonstrează calitatea produselor sale prin acest joystick. Spre deosebire de predecesorul lui, acest model încântă ochii gamerilor printr-un design foarte realist, parcă copiat dintr-un cockpit de F18. Transformarea propriului PC într-o astfel de „aeronavă" se poate realiza foarte simplu. Tot ce ai de făcut este să îți conectezi afterburner-ul la un port USB și să instalezi driverele de pe CD-ul ce îl însoțește. Singura condiție, care îți permite să transformi visul în realitate, este să ai un minim necesar din punct de vedere al sistemului (care la ora actuală poate fi luat în râs): un computer cu procesor echivalent unui Pentium la 133 MHz, cu un sistem de operare Windows 9x sau 2000. Odată aceste condiții îndeplinite, nu îți rămâne nimic altceva decât să iei manșa în mână, casca lui Tom Cruise și să începi să tragi după inamici.

Top Gun Afterburner II, produs după o „rețetă" tipică celor de la **Thrustmaster**, are în dotare nu mai puțin de 8 butoane, dintre care doar 6 active. La fel ca și predecesorul lui, și acest model este prevăzut cu un controler de throttle, total detașabil, prevăzut cu șase butoane complet programabile. Stick-ul acestui model, conferă o manevrabilitate mai crescută, însă funcțiile rămânând aceleași, fără nici o schimbare majoră în ceea ce privește amplasarea celor patru butoane de „acțiune". Ne oprim asupra hat-ului, care de această dată este amplasat într-o zonă mai accesibilă și se poate manevra mult mai ușor pe toate cele opt direcții. Trăgaciul, piesa de rezistență a acestui joystick, a avut de suferit și el ceva modificări (în bine, după parerea mea), de această dată având o aderență mai bună. Și dacă tot am amintit de aderență, merită de menționat faptul că atât throttle-ul cât și stick-ul sunt acoperite cu material „antiderapant" special conceput pentru a nu rata nici cea mai înverșunată țintă. Lansatorul de rachete, plasat și el la loc de onoare, camuflat în culorile specifice ale U.S. Army, încearcă și el să își îndeplinească cu succes rolul care i-a fost atribuit. Din păcate, și la acest model, lipsește force-feedback-ul, lucru care în ziua de azi e o facilitate din ce în ce mai folosită de majoritatea joystick-urilor sau game pad-urilor. Lipsa acestei facilități îi poate dezamăgi pe unii. Totuși, pentru a mai îndrepta aceast neajuns, producătorii au prevăzut un buton pentru ajustarea intensității în ceea ce privește rezistența stick-ului. Joystick-ul mai este însoțit și de un CD, pe care sunt incluse drivere, un manual în care sunt descriși pașii de instalare și configurare a joystick-ului, un software, numit *ThrustMapper*, cu rol de autoconfigurare și gestionare a nu mai puțin de 60 de setări predefinite pentru anumite caracteristici ale jocurilor. Modul de instalare, este relativ simplu. Se scoate joystick-ul din cutie, se citește un minimanual scris în 6 limbi, iar apoi se conectează joystick-ul la un port USB de la propriul computer. Urmeză apoi instalarea driverelor și a software-lor ce se găsesc pe CD. Dacă tot a venit vorba de software, merită de încercat softul de test cu care este însoțit. Cu ajutorul lui se pot reconfigura poziția axelor și senzitivitatea la mișcarea stick-ului. Acestea fiind spuse, vă doresc cît mai multe ore de „zbor" alături de jocurile voastre preferate.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Thrustmaster
Ofertant:	Ubi Soft Romania
Tel:	01-2316769
Preț:	35,50 USD (fără TVA)



Firestorm Dual Analog 2 vs Firestorm Digital 2

După cum probabil vă dați seama și din titlu, în acest articol voi face un comparativ între două gamepad-uri produse de aceeași firmă **Thrustmaster**. De foarte multă vreme încoace, am tot auzit diverși termeni care mai de care mai răsunători, mai „pompoși". Digital vs Analog. Să fie oare doar un joc de cuvinte? O să încerc în ceea ce urmează să elucidez acest mister. *Thrustmaster Firestorm Digital 2* este un model de gamepad foarte manevrabil. Datorită formei sale „aerodinamice" poziționarea degetelor se face foarte simplu și confortabil. Nu creează acea senzație de oboseală asupra palmelor și degetelor. Pe el se găsesc nu mai puțin de 12 butoane complet programabile. Lângă acestea se mai poate observa și nelipsitul D-pad opt-direcțional, cu care se poate controla foarte ușor întreaga acțiune din cadrul jocurilor preferate. Foarte interesant este amplasamentul celor 4 butoane pe partea superioară a gamepad-ului. Acestea sunt amplasate în așa fel încât să poți să controlezi cât mai multe butoane cu cât mai puține degete. Asta înseamnă o manevrabilitate mai bună și astfel poți câștiga timp prețios. Sincer să fiu, eu cu greu m-am despărțit de acest gamepad, și am regretat foarte mult momentul în care a trebuit să trec la „manșă" din fața tastaturii. Asta-i viața. Toate lucrurile frumoase trec. *Thrustmaster Firestorm Digital 2* a fost special conceput pentru începătorii într-ale joacelor, fiind construit dintr-un material foarte rezistent la șocuri (vă garantez eu, l-am testat și la acest capitol; motivele, nu cred că mai are rost să le menționez).

Thrustmaster Firestorm Dual Analog 2. Acest model de gamepad este unul mai complex, cu dotări ceva mai speciale. Ceea ce este de remarcat la acest model sunt cele 2 „mini stick-uri" foarte ușor de manevrat, iar la apăsarea lor au funcții de butoane active. Când spun acest lucru, mă gândesc la ultimele curse de Need For Speed în care eu, cu acestă „sculă" în mână, făceam ravagii pe șoselele din Monte Carlo. La fel ca și concurentul său, acest model are în dotare tot 12 butoane care mai de care mai bine așezate, o parte pe gamepad, o parte mai pe dedesubt, altele pe laterale, nici nu știi cum să îți mai împarți toate cele 10 degețele că tot de butoane și butonașe dai (o să se ajungă la un moment dat să se pună butoane chiar și pe firul de alimentare (hehe..), și care în momentul în care le privești îți șoptesc cu o voce pe care abia o auzi „hai, apasă-mă... ce mai aștepți?". În clipa în care ai luat în mâini acest „aparat", deja simți diferența. Parcă e mai plăcut la atingere, mai catifelat, mai „moale". Acest lucru fiind posibil datorită supra-



feţei acestui gamepad care este acoperită cu un material „antiderapant". Din această cauză se realizează acea „priză" între palmele muncitoare şi transpirate ale gamerului şi butoanele de control ale gamepadului. De ce acest lucru? Simplu. Să vă gândiţi de câte ori nu vi s-a întâmplat ca în timpul unui meci de *Starcraft* sau *Counter-Strike* să nu vă alunece mânuţa de pe mouse-ul deja „înfierbântat" de atâtea mişcări forţate în diferite momente ale existenţei lui. Aşa că aceşti băieţi de treabă s-au gândit să aplice un strat foarte



LEVEL	INFORMAŢII
Producător:	Thrustmaster
Produs:	Firestorm Digital 2
Ofertant:	Ubi Soft Romania
Tel:	01-2316769
Preţ:	12,50 USD (fără TVA)

fin, dintr-un „cauciuc catifelat", vorba lui Mitza.

După cum se arată şi în poză, alături de cele 12 butoane şi 2 ministick-uri se mai găseşte şi D-Pad, tot opt-direcţional. Acesta din urmă are un nou design ceva mai robust decât modelul precedent. Cam complicată situaţia, dacă stai să te gândeşti: cum poţi să joci şi cu D-Padul dar şi cu stick-urile?? Eh, acest lucru se rezolvă prin apăsarea celui de-al 13-lea butonaş. Acesta are rolul de a face un switch între ele.

Când vrei să joci ceva mai „hardcore", joci cu D-Pad-ul, iar când joci ceva mai soft, mai relaxant, apeşi butonaşul magic, acesta făcând schimbul de controlere şi activând sistemul de „mini manetuţe".

Cele două modele de gamepad-uri sunt special concepute pentru jocuri de simulatoare (maşini, avioane...), sport & action (genuri ca *Fifa*, *NBA*, *NHL* sau, de ce nu, *Max Payne* sau *Counter-Strike*).

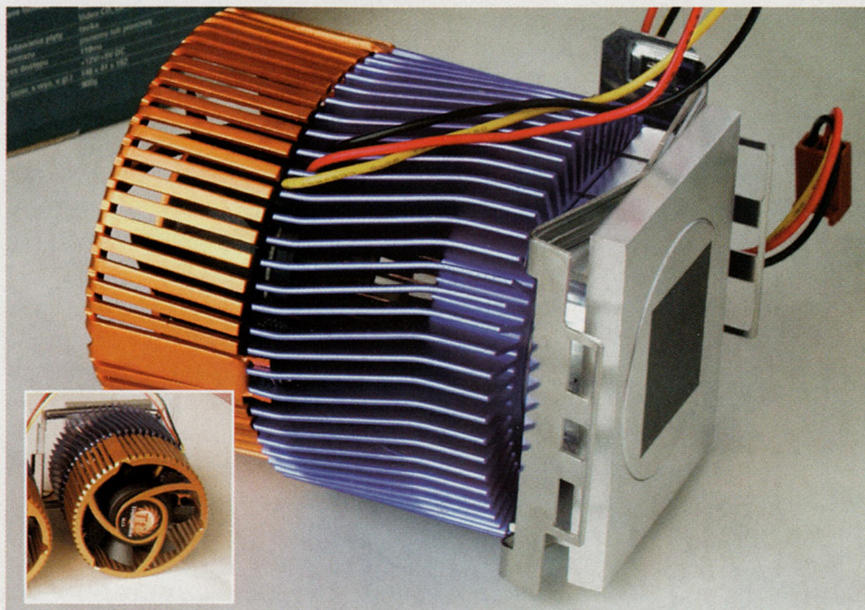
Modul de conectare a celor două gamepad-uri la propriul calculator se face prin deja cunoscutul port USB. Un lucru foarte interesant la aceste modele este faptul că nu necesită drivere. În momentul în care unul din modele a fost conectat la PC, sistemul de operare îl detectează automat, prin Plug & Play (Plug & Pray, cum îmi place mie să îi zic) şi îşi instalează automat driverele incluse. Software-ul standard care se iniţializează automat, numit şi ThrustMapper 3, permite configurarea şi testarea fiecărui buton sau fiecărei axe în parte. Din punct de vedere al cerinţelor minime care trebuie îndeplinite amintim: un sistem Pentium la 133 MHz sau mai mult, dotat cu un port USB şi cu un sistem de operare Windows 9x, Me sau 2000. O altă cerinţă obligatorie ar fi prezenţa pe hard-urile dumneavoastră (în cazul în care achiziţionaţi aşa ceva, dar nu nu-mai) a unei versiuni de DirectX mai nouă de 7.0.



LEVEL	INFORMAŢII
Producător	Thrustmaster
Produs	Firestorm Dual Analog 2
Ofertant	Ubi Soft Romania
Tel:	01-2316769
Preţ	18,50 USD (fără TVA)



Thermaltake Dragon ORB 1



În acest număr al revistei, am o surpriză pentru împătimiții de overclocking. Este vorba despre un super cooler, pe care cred că toți gamerii și l-ar dori. Este vorba despre un cooler cu un design foarte deosebit. Dar să lasăm acest lucru pe seama voastră să vă bucurați de forma lui, iar eu să continuu cu o scurtă prezentare în termeni mai tehnici. În primul rând trebuie menționat faptul că a fost special conceput pentru procesoare foarte puternice (și nu numai), cum ar fi AMD Athlon până la 1,5 GHz, Intel PIII la 1,13 GHz sau Tualatin până la 2,0 GHz. Totuși, există ceva probleme: pentru cei care au o carcasă mai „compactă" va fi foarte greu de instalat acest model cooler, dar să nu disperăm, românul este inventiv. Găsește el o soluție salvatoare. În fine, după cum spuneam, acest cooler este „perfect" pentru overclocking, și când spun acest lucru mă refer la unele specificații cum ar fi: dimensiune aprox. 60x60x25 mm, iar turația coolerului se apropie de 7000 RPM ±10%. Vă dați seama cât de tare se poate bucura un Celeron overclock-at, când are instalat așa ceva deasupra. Ca să nu mai zic de masa de aer pe care acest cooler îl pune în mișcare (poți să îți faci și aspirator din el). Totuși, la așa o „turbină" am găsit și câteva lucruri care în mod normal ne-ar deranja, printre care nivelul de zgomot al acestuia (aproximativ 37dBA), asta în condiții normale de funcționare. Dacă tot vorbim de condiții de funcționare, producătorii garantează un număr de 50.000 de ore în care performanțele lui sunt maxime. Ca dotări, acest cooler are inclusă și o mufă de adaptare în cazul în care pe placa de bază pe care se instalează nu există și o mufă separată pentru cooler.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Thermaltake
Ofertant	Elsaco Computers
Tel	031-514278
Preț	13 USD (fără TVA)

Sony DVD-ROM Drive

Pentru laboratorul de testare **LEVEL** acesta este primul produs de acest gen. Unitatea DVD atinge viteze de citire de 40x pentru CD-uri și 16x pentru DVD-uri. Performanțele sunt destul de bune, în cadrul testelor efectuate drive-ul descurcându-se foarte bine. Corecția de erori este foarte bine pusă la punct, testul fiind trecut fără probleme. În ceea ce privește ratele de transfer pe testul efectuat, s-au obținut niște valori foarte bune. Un alt punct forte al aceste unități este silențiozitatea cu care citește discurile. Din testele efectuate, la discurile DVD s-a obțiunt o medie de acces în jurul valorii de 100 ms, iar la CD-ROM-uri media a fost în jurul valorii de 85 ms. Unitatea Sony DVS este prevăzută cu 512 KB cache (destul de puțin), atingându-se o rată de transfer de 21,6 MB/s cu discuri DVD. Calitatea vizionării filmelor nu a avut nimic de suferit, aceasta chiar excelând în performanțe.

Unitatea este prevăzută cu deja clasicul buton de Eject, conector pentru căști, potențiometru pentru reglarea volumului din căști și nelipsitul orificiu pentru eject în caz de forță majoră (asta în cazul în care calculatorul dumneavoastră rămâne fără curent și aveți nevoie neapărată de CD-ul din unitate).



Unitatea DVD prezentată mai este însoțită și de un manual foarte detaliat și bine pus la punct, în care este descrisă pe larg fiecare operațiune de instalare și configurare. De asemenea, merită menționat faptul că manualul este scris în opt limbi (bineînțeles, fără limba română). Alături de manual am mai găsit în cutie un cablu IDE, un cablu audio, pentru conexiunea cu placa de sunet și un set de șuruburi pentru „ancorarea" DVD-ului în unitatea centrală. Pe lângă toate aceste facilități se mai găsește și nelipsitul CD cu drivere și programe pentru vizionarea filmelor preferate de pe DVD-uri. Un asemenea software este și binecunoscutul *CyberLink PowerDVD*.

Din punct de vedere al minimului necesar, pe care această unitate DVD îl cere, e nevoie de un sistem Pentium II la 300 MHz cu 32 MB RAM ce rulează Windows 9x și Windows Me. În cazul în care aveți instalat un sistem de operare ca Windows 2000 sau Windows NT, sistemul necesar ar fi un Pentium II la 400 MHz cu 64 MB RAM și 20 de MB disponibili pe hard-disk.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Sony
Ofertant	Flamingo Computers
Tel	01-2225041
Preț	79 USD (fără TVA)



ATI Rage 128 Ultra

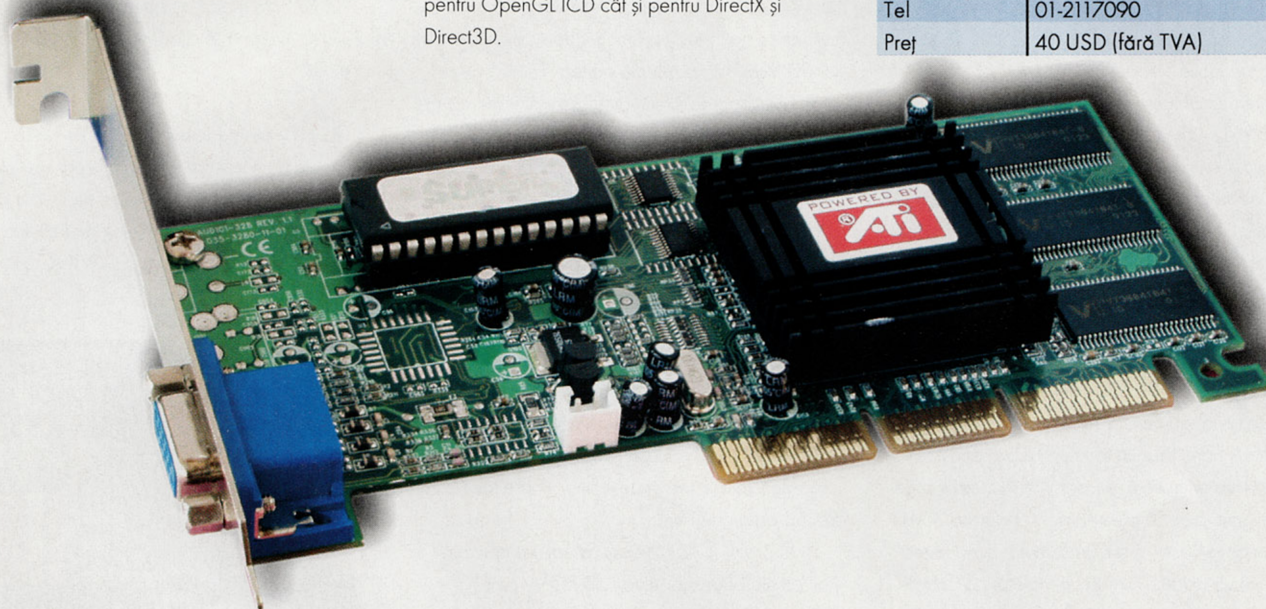
Şi în această lună m-am gândit să vă prezint încă o placă video. De această dată este vorba de o placă 3D produsă de cei de la ATI. Am ales acest model deoarece m-am gândit să mai diversific puţin gama de plăci video prezentate până acum în revistă. Acest model de placă se adresează în special segmentului low-end, datorită preţului, dar în special performanţelor pe care aceasta le oferă. Placa video dotată cu „engine"-ul ATI RAGE 128 ULTRA (chipset D22) este cu aproximativ 20% mai rapidă decât Rage 128 PRO (Xpert 2000 PRO). Pe lângă acest chipset, pe placă se mai găsesc încă 32 MB RAM (interfaţă de 64/128 biţi). De asemenea, placa suportă AGP 2x/4x şi rezoluţii 3D până la maxim 1920x1200 în 32 de biţi, iar în 2D tot 1920x1200 cu un refresh de 85 Hz.

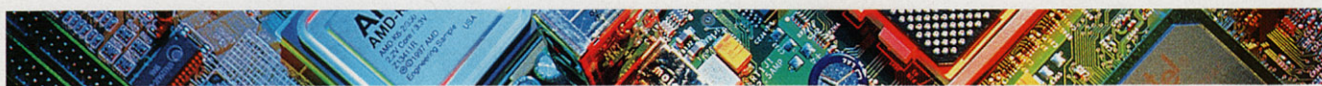
O treabă foarte bună realizată de producători este setarea Ramdac-ului la frecvenţa de 300 MHz, mai ales dacă se doreşte să se mai facă câte un overclocking. O caracteristică ce poate să ne pună ceva „beţe în roate" ar fi lipsa cooler-ului. Într-un fel, acest lucru nu poate decât să „limiteze" pe unii, dar se poate ataşa unul destul de simplu (ai nevoie de o mână de „meseriaş"). Pe lângă aceste lucruri, modelul de placă are inclus şi suport pentru tehnologia DVD. Având integrat decodorul MPEG-2/DVD video, se pot viziona în modul full screen cu un număr foarte mare de frame-uri filmele preferate de pe CD-uri sau DVD-uri. Pentru jocuri, motorul grafic al plăcii a fost şi el îmbunătăţit şi optimizat atât pentru OpenGL ICD cât şi pentru DirectX şi Direct3D.

În cutia în care vine placa, pe lângă un manual destul de subţire, atât la propriu cât şi la figurat, în care sunt descrişi pe scurt paşii care trebuie parcurşi pentru instalarea driverelor plăcii video, se mai găsesc două CD-uri. Primul CD conţine drivere şi ceva documentaţie în limba engleză şi japoneză, la care se mai adaugă foarte multe adrese de Internet către produse asemănătoare. Cel de-al doilea CD conţine un program pentru vizionarea de filme de pe DVD. Acesta se numeşte WinDVD 2000 şi se găseşte în variantă full CD la care se mai adaugă o licenţă plus un serial number.

BogdanS.

LEVEL	INFORMAŢII
Producător	ATI
Ofertant	Ultra Pro Computers
Tel	01-2117090
Preţ	40 USD (fără TVA)





Service autorizat

Cititorii întreabă, redactoru' de serviciu răspunde!!!

Se pare că şi în acest număr dezbatem probleme care unora dintre noi li se par banale, dar pentru alţii par adevărate „pietre de moară". Dar noi nu ne supărăm şi, ca adevăraţi eroi, încercăm din toate puterile să ne salvăm „pacienţii", şi să le ascultăm toate ofurile şi problemele cu care se confruntă.

BogdanS.

Cosmin Ciobanu - Bacău

Am un Intel PIII la 450 MHz, 128 MB RAM, Savage S4 la 32 MB RAM şi Serious Sam-ul îmi dă „serioase" probleme de textură. Poate fi asta din cauza plăcii video? Am încercat să repar asta din setting-urile jocului, dar tot sunt „purici" pe unele suprafeţe. Luna asta îmi fac un upgrade la un PIII la 900 MHz, 512 MB RAM, nVidia GeForce 2 ULTRA. Credeţi că îmi vor merge perfect toate „super" jocurile nou apărute pentru următorii 3 ani?

R: Salutări Cosmin. Problemele mai „serioase" legate de textură în jocul respectivsunt cauzate, după cum ai spus şi tu, de placa video. *Serious Sam*, fiind un joc ce are o grafică 3D destul de complexă, e posibil să îţi creeze probleme, mai ales că puterea de accelerare 3D din Savage S4 este destul de slăbuţă. Bună ideea pentru upgrade. Dar pentru următorii 3 ani? Cam greu de zis că îţi vor merge toate jocurile „super". La modul în care evoluează piaţa, nu prea văd cum o să îţi meargă peste 2 ani toate jocurile cu setările date la maxim. Va trebui să mai faci nişte concesii în privinţa asta.

Valentin Isofocle - Bucov - Prahova

Aş vrea să vă întreb şi eu ceva.

1. Cam cât costă un volan cu pedale Ferrari?

2. Ce placă video şi ce placă de sunet ar fi indicate pentru un 486?

3. Şi ce fel de CD-ROM?

R: 1. Preţul unui volan Ferrari? Nu cred că e cazul să dau valori. De ce? Simplu, deoarece sunt foarte multe firme care produc astfel de modele de volane, la care se mai adaugă şi firmele care le distribuie în Romania. Fiecare cu adaosul ei. Singurul lucru cu care pot să te ajut în această privinţă este un sfat: caută la toate firmele de profil, fie pe Internet, fie mergi personal, ofertele care ţi se par cele mai avantajoase.

2. O placă video cu accelerator pentru un 486?? Cam greu. Cauza? Pentru un 486 este cam greu de instalat o placă video cu accelerator 3D. Aici, nu mă refer la partea efectivă de instalare şi de prins în şuruburi (presupunând că ai sloturi PCI), mă refeream la faptul că un procesor 486 nu are puterea necesară de a face calculul triunghiurilor pentru generarea imaginilor 3D, indiferent de chipset-ul grafic pe care placa video îl are inclus.

Pentru plăci de sunet situaţia stă altfel din punct de vedere al procesorului. Oferta de plăci de sunet este mai largă, iar la un procesor ca al tău, nu cred că e cazul să ne referim la o super placă de sunet. Pot să îţi sugerez o placă Sound Maker 32X, cu un chipset Crystal CS4281 produsă de Genius, destul de ieftină şi care face o treabă destul de bună.

În privinţa CD-ROM-ului situaţia e mai roz. Poţi instala orice model de CD-ROM, cu câţi de „X" vrei (4x-50x), şi ce marcă doreşti, nu se supără nimeni, dar ca recomandare din partea mea, ar fi să îţi achiziţionezi un alt sistem sau să încerci să faci un upgrade. Este neapărat nevoie, mai ales dacă te interesează jocurile.

Ştefan Gociu - Nehoiu - Buzău

Am un Pentium MMX la 200 MHz, 32 MB RAM, un CD-ROM 52x şi un hard-disk de 3,76 GB.

Cât mă costă o placă video ce include un card 3D? Dar 32MB RAM cât costă?

R: La fel ca şi întrebarea anterioră, preţurile componentelor variază de la o firmă la alta. Deci, tot ce ai de făcut este să mergi la „vânat"de oferte şi în funcţie de preţuri îţi alegi. Lucru valabil şi pentru cei 32 MB de RAM. Dacă tot ai de gând să îţi iei o placă video, te anunţ că toate plăcile video actuale au incluse funcţii de accelerare 3D (şi nu vreun card 3D).

Silviu Baraonici - Scăeni - Prahova

1. Care dintre următoarele plăci de bază obţine performanţe mai bune?

- Jetway 866AS chipset VIA KT 266 (memorie DDR)

- Jetway 866AS Ultra chipset VIA KT 133A (SDRAM)

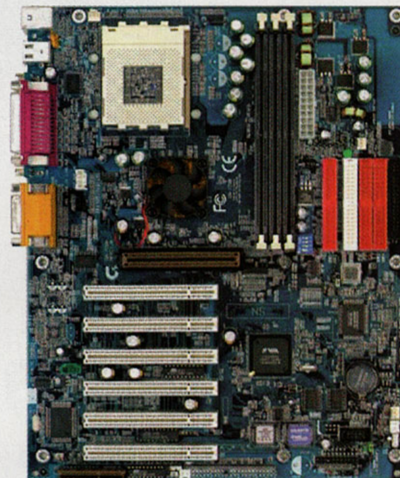
- Gigabyte GA-7ZXR-C chipset VIA KT 133A

Ţinând cont de costul acestor plăci de bază, care dintre ele obţine un raport preţ/ performanţă mai bun?

2. Reuşeşte un cooler TITAN MT 1AB BALL-BEARING and 2 FANS să „stingă focul" unui Thunderbird la 1300 MHz, alături de coolerul amintit, dacă ar fi solicitat din greu? Dar în cazul unui Thunderbird la 900 MHz?

3. Pe care placă de bază, din cele amintite mai sus se integrează cooler-ul TITAN MT1AB mai bine?

R: 1. Dintre modelele de plăci de bază menţionate de tine, şi pe care noi le-am avut in teste, cea care a obţinut scorul cel mai mare din punct de vedere al performanţelor, al dotărilor dar şi al preţului este Gigabyte GA7ZXR-C cu chipset-ul VIA KT 133A.



Placa de bază Gigabyte GA7ZXR-C

2. Coolerele de tip TITAN sunt foarte bune. Dacă nu mă înşel, sunt dintre cele mai bune în acest domeniu. Dată fiind situaţia de faţă, nici nu se mai pune problema că nu ar face faţă unui Thunderbird la 1300 MHz, ca să nu mai amintesc de Thunderbird la 900 MHz.

3. Dacă se integrează? Nu cred că vor fi probleme cu acest „impediment". Atâta timp cât pe plăci se găseşte acelaşi tip de socket şi sistemul de prindere este acelaşi (adică cel clasic cu clemă), unicul criteriu după care pot fi categorisite plăcile (din acest punct de vedere) este spaţiul existent în jurul socket-ului.

Tombola LEVEL şi best computers



Continuăm tombola organizată împreună cu Best Computers, oferindu-vă ca premiu jocu Max Paynel

Care este numele companiei care a produs Max Payne?

1 a) iD Software b) Remedy Entertainment c) Reflex Software

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din numărul de septembrie al revistei.

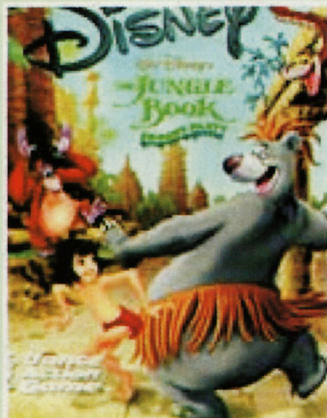
Tombola LEVEL şi best computers

Decupați talonul şi trimiteți-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

10/01 1 ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi Sony





Sunt oferite ca premii 10 jocuri „The Jungle Book - Groove Party”.

1 **Pe câte CD-uri este inscripționat jocul The Legend of Dragoon?**

a) 1 b) 2 c) 4

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

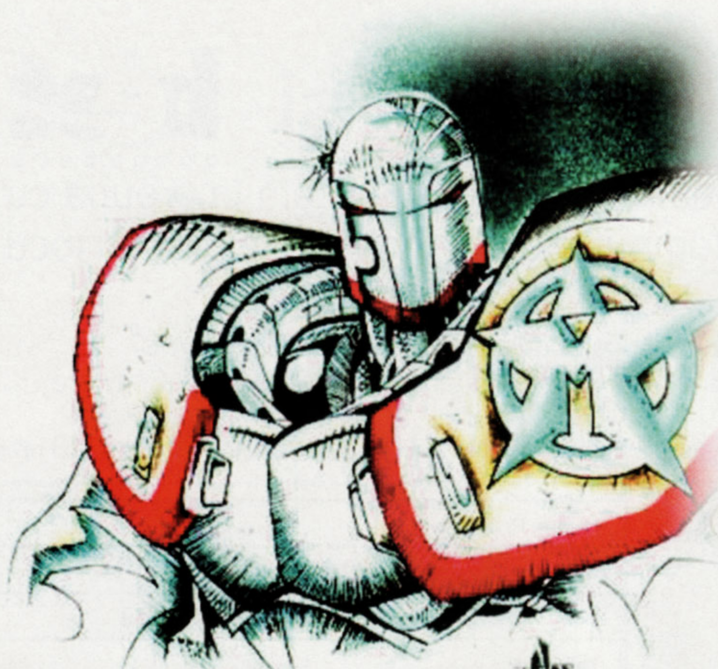
Tombola LEVEL şi Sony

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul şi expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐ 10/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

www.LEVEL.ro



Şi mai ţin minte şi acum când...

Iarăşi am ajuns să scriu ultimele rânduri din Chatroom în miezul nopţii şi mă întreb dacă nu vă este şi vouă somn.

Am stat eu să mă gândesc ce temă să propun pentru data viitoare şi cred că am găsit ceva interesant. Ce aţi zice un un **top detaliat al celor mai importante momente în gaming al fiecăruia dintre voi**. Vreau să văd ce v-a mişcat pe voi cel mai mult, în ce joc, când... detalii!!! Ceva de genul: „Ah, *DOOM*, ţin minte şi acum momentul în care l-am văzut... eram la un amic şi..." şi aşa mai departe. Vi se pare interesant? Dacă da, începeţi să scrieţi şi trimiteţi e-mail-urile la mitza@level.ro sau scrisorile voastre pe adresa redacţiei.

Aştept să văd ce aveţi de spus...

Anarki din Bucureşti

În primul rând ce vreau io de la jocuri:

Păi sunt sătul de atâtea jocuri de kko apărute în ultimul timp. Îmi amintesc când a apărut *Quake, Unreal*, jocuri pe care încă le mai joc cu plăcere. Alea erau nişte jocuri care te ţineau săptămâni întregi în faţa monitorului. Hm, acum apar alte jocuri: *Gunman, Blueshift*. Păi cred că cu astfel de titluri producătorii fac de ruşine ideea de *Half-Life*, dar mai ales se fac ei de kko. Nu că nu ar fi în ziua de azi şi jocuri bune (*Counterstrike, Undying*) dar majoritatea sunt mari dezamăgiri cu o grafică demenţială.

Îmi place *CS* foarte mult, şi nu numai mie, chiar dacă sunt unii care zic că e nasol, că are un engine depăşit. Eu cred că mai puţin contează engine-ul la un joc şi mai important este feelingul generat de joc (cel mai bun exemplu cred că este *Anachronox*).

Aici s-ar putea să mă contrazic singur. Deşi mă joc destul de des prin săli de jocuri, în reţea, nu cred că e bine ce se întâmplă. Majoritatea puştanilor de prin sălile de jocuri nu prea ştiu ce-i ăla singleplayer (normal, doar toată lumea joacă *CS*, nu?). Ideea e că ei nu prea mai ştiu ce e ăla un joc bun, ci doar îşi petrec tot timpul liber făcând fraguri peste fraguri. În mod sigur nu e bine. Am citit într-o altă revistă de jocuri un titlu care m-a cam pus pe gânduri: „Ziceţi pa-pa singleplayer-ului". Se pare că în curând o să fie numai jocuri multiplayer only, o să fim toţi nişte reţelari. Hm, în mod cert nu e bine. Eu cred că producătorii ar trebui să încerce să facă nişte jocuri cum se făceau înainte, cu o poveste bine pusă la punct şi un feeling intens, chiar dacă momentan nu ar fi prea comerciale. Dar cred că mai târziu ar avea un succes enorm.

Lucian aka Spyke din Bucureşti

Salut,

Vreau să vorbesc despre MMORPG-uri, şi problemele pe care le aduc acestea. Celălalt e-mail pe care l-am trimis era despre timpul petrecut în unele jocuri. RPG-urile online nu au un sfârşit, şi de aceea poţi să petreci 1000 ore jucându-l fără să te plictiseşti. Vei spune că MMORPG-urile sunt ca chatul (prima dată îţi place la nebunie, dar după aceea te plictiseşti), dar de fiecare dată apare ceva nou în joc (mai pun administratorii de un invasion, sau o alergare după un super-unique).

Şi, în afară de asta, MMORPG-ul ar putea deveni un gen universal (cam greu de explicat, dar, here it goes...) adică dacă vrei să participi la o cursă de maşini nu mai bagi NFS-ul, ci intri în joc, faci o plimbare mică până la Race Arena şi intri în masină, sau, nu trebuie să te mai chinui cu *Q3*-ul. Te duci la un concurs de deathmatch şi câştigi şi bani de pe urma unui joc.

Aş vrea să-i contrazic pe cei care spun că *Asheron's Call* are o grafică jegoasă. Cu tot cu grafica lui „jegoasă" *Asheron's Call* reuşeşte să scape pe unii jucători de lag. Vor mai fi multe MMORPG-uri cu grafică „jegoasă" de-acum încolo, dar vor fi bune pentru gamerii din România şi conexiunile lor de 56k/s.

Toată controversa asta în legătură cu cât de bune sunt MMORPG-urile ar putea face subiectul unui articol... hmmm, uite o idee bună.

Cât despre dispariţia single-player-ului din cauza jocurilor on-line, nimic nu e mai fals. Problema cu MMORPG-urile la ora actuală e că prea multe firme au în proiect astfel de jocuri. Şi cum un om nu va putea să joace mai mult de 2 astfel de jocuri (timpul, bată-l vina) vom asista la dispariţia multor case de producţie ce şi-au pus toate speranţele în jocul lor. Lumea o să devină mai atentă şi lucrurile se vor calma, zic eu. Cert e că MMORPG-urile vor fi cu siguranţă viitorul jocurilor, dar asta nu înseamnă că jocurile clasice, bazate pe experienţa single-player vor dispărea. Staţi liniştiţi.

Bardi

Vă scriu în seara asta pentru că sunt uimit de ce s-a ajuns în industria jocurilor...

Singurul joc pe care îl mai am acum pe hard este... *Supaplex* (nu râdeţi!). De la un timp NU mai am ce să joc! Am 15 ani şi o experienţă mare în gaming... şi vreau să spun că *Dizzy, Comander Keen* sau *Cosmo* mă atrăgeau mult mai mult decât *Diablo2* sau *Counter-Strike*. Îmi plac foarte mult RPG-urile ADEVĂRATE, nu *Diablo2*.

Păi cum poti să atribui lui Diablo2 termenul de RPG... eu i-aş spune un fel de kill'em up. Ce story şi ce eroi formai în *Might&Magic* sau în *Fallout*... nu prea se mai face aşa ceva. Cel mai bun joc pe care l-am jucat vara asta a fost *Arcanum*, care mi-a plăcut la nebunie. Am terminat şi *Might&Magic 6* şi *8* şi aştept *M&M 9*, dar pe site-ul 3DO zice de 4 luni „Coming soon on the PC". Acum cine face jocuri?! **Electronic Arts** şi **Sierra**. În rest nu prea mai sunt alte companii care să facă destui bani încât să continue nişte jocuri făcute cu pasiune. Păi, **Westwood** nu şi-a avut începuturile cu jocuri

ca *Eye of The Beholder*? Am jucat cândva *AD&D Gold Edition*... și acum aștept *Pools of Radiance2* (dacă mai apare) pentru că poate firmele mari își vor aminti ce înseamnă RPG și nu... kill'em up.

Predator

Salut!!!

Asta este a doua scrisoare pe care o scriu în mai puțin de o lună.

Ideea pe care ați avut-o cu un subiect lunar de discuții a revitalizat Chatroom-ul care devenise monoton și plin de clișee. Deci despre jocuri...

Sunt gamer de 9 ani (de când tata mi-a adus o „consolă" din mama Rusie în 1992). Și acum îmi aduc aminte de vremurile în care făceam schimb de casete cu prietenii sau cum făceam niște „lan party"-uri pe la prietenii care erau mai norocoși și aveau un PC la vremea aceea.

Dar epoca de aur a jocurilor a apus demult și odată cu evoluția calculatoarelor și jocurile au evoluat. Însă transformarea jocurilor într-o veritabilă industrie a entertainment-ului și mărirea bugetelor de producție au determinat firmele de distribuție să nu mai accepte decât jocuri care aduc profit sigur. Astfel mulți producători se mulțumesc să reediteze aceleași jocuri aducând îmbunătățiri minime și o grafică de-ți crapă GeForce-ul în carcasă.

Cred că în acest moment cel mai popular gen de jocuri este RPG-ul.

Dezvoltarea Internetului și apariția jocurilor online a făcut ca oameni din diferite părți ale lumii să se cunoască între ei. Și ce ar putea fi mai plăcut decât să explorezi o lume plină de pericole împreună cu prietenii tăi virtuali. RPG-urile online sunt un adevărat fenomen și câștigă din ce în ce mai mult teren. Succesul acestor jocuri se datorează faptului că absolut oricine poate participa într-un astfel de joc.

Simulatoarele și 3D Shooterele au profitat și ele din plin de avansul tehnologic aducându-ne cu un pas mai aproape de realitate.

Nu stiu alții cum sunt, dar mie îmi plac RTS-urile. Am văzut că în ultimul timp aproape toți producătorii au trecut la RTS-uri 3D. În ultimele 2 săptămâni am jucat aproape toate RTS-urile 3D care au apărut (*Z2, Dark Reign 2, Ground Control, Metal Fatigue*) și pot spune că nu mi-a plăcut nici unul.

Sigur, grafica este excelentă însă interfața lasă mult de dorit. Am avut foarte mari probleme în a controla grupuri ceva mai mari de unități. Nu sunt nicidecum împotriva 3D-ului însă cred că producătorii ar trebui să se gândească mai bine înainte de a scoate un RTS 3D pe piață.

Ca să închei pe un ton optimist cred totuși că viitorul ne rezervă foarte multe surprize plăcute. Cine știe ce pun la cale casele de jocuri și producătorii de hardware.

Toți gamerii, indiferent de genul pe care îl preferă, așteaptă noile producții. Și când mă gândesc la *Emperor: Battle for Dune* (sper că **Westwood** va schimba în sfârșit și altceva în afară de grafică), *Unreal 2, Dungeon Siege*, noua serie de simulatoare **EA Sports** îmi spun că „maușii" vor avea mult de suferit.

Fila

Salut, ce mai faci? M-am tot gândit și hai că scriu pentru Chatroom pentru discuția lunii.

Aș vrea să văd în jocuri feeling-ul cam de mult pierdut. Acela care te făcea să pierzi nopți întregi la un joc. Personal nu îmi pasă așa de mult de grafică cum îmi pasă de feeling și de storyline-ul jocului.

În ultimul timp, din cauza plictiselii datorată așa-ziselor jocuri fantastice (*Max Payne*) m-am apucat să rejoc *Day Of The Tentacle*, *Sam & Max Hit the Road* și seria *Monkey Island*. Ba chiar și *Dune* (primul). Când am revăzut am rămas așa puțin uimit la ce grafică era pe atunci dar cum te ținea la computer. Am reînceput să le joc și din nou le-am jucat până le-am terminat pentru că au toate acel feeling. La jocurile

din ziua de astăzi (cum ai zis și tu) contează numai banul. *Max Payne*... am așteptat așa mult de la el și m-a lăsat cu un gust amar în gură.

Emperor: Battle For Dune (eu care sunt mare fan Dune) m-a dezamăgit. Prima impresie este bună, grafica faină (doh!) dar cu timpul m-am plictisit. Și din nou (ca în *Max Payne*) misiunile sunt prea repetitive. Dacă mă gândesc, și în *Starcraft* misiunile devin cam repetitive, dar datorită acelui feeling te face să uiți de acest lucru și să îl joci în continuare. *Martian Gothic* este un joc care nu a avut grafică de ultimă oră, dar m-a ținut zi și noapte la el. Sperând să-l termin dar ugh... am ajuns la un punct unde nu vreau să mai continuu. Sper să nu mi se întâmple la fel și în *Alone in The Dark 4*. *AITD4* este un joc destul de fain... are grafică bună, acel feeling este pe acolo, îți mai provoacă frică pe ici pe colo, dar nu este absolut deloc original. Am impresia că la mai toate jocurile care apar în ultimul timp le lipsește ceva important: ori n-au feeling, ori nu sunt deloc originale.

Dacă tot așa o să continue băieții de la firme, gamerii mai „serioși" nu o să se mai uite la jocuri.

În primul rând, feeling-ul este un lucru tare subiectiv. În al doilea rând, grea treabă cu nostalgia asta. Normal că acum câțiva ani jocul cutare ți se părea superb și inovator pentru simplul fapt că nu existau atât de multe jocuri pe piață, iar ideile ce abia așteptau să fie descoperite erau cu duiumul.

Acum lumea s-a mai „trezit", subiectele originale s-au mai epuizat și tocmai de aceea găsești mai greu un joc cu adevărat bun (dar există și acum din acestea, vă spun eu). Tot ceea ce trebuie să faci este să fii în stare să „selectezi" aceste jocuri. Să pui la o parte cele proaste și să le încerci numai pe cele mai bune. Și în privința asta poate vă ajutăm noi...

Flavius din Tulcea

Am să sar peste introducere, laude (foarte multe) și critici (câteva) și am să trec la tema lunii.

Mitza ne-a cerut părerile despre jocuri și cum am vrea noi să fie acestea.

Eu am jucat multe jocuri, da multe de tot. În prezent joc *DEUS EX* care mi se pare un joc superb, cred că primul joc în care tu puteai face orice, fiindcă eu mă enervam să văd pe altcineva făcând ceva ce eu nu puteam să fac (lucrul acesta l-a spus K'șu în review-ul la acest joc). Adică de la aruncarea unei vaze cu flori la spart coduri de calculatoare și multe alte chestii.

Mie îmi place REALISMUL la un joc. Un scriitor de-al vostru a spus că dacă vrei realism să ieși afară. Păi, scuză-mă frate, dar nu cred că el a avut ocazia de merge cu 310 Km/H cu un Porsche pe Autobahn (seria *NFS* mi se pare cea mai tare serie de simulatoare de mașini), sau poți fi comandantul trupelor mecanice (*Total Anihillation* cred că este tatăl RTS-urilor alături de *Age of Empires*). Am dreptate, nu?

Eu vreau de la un joc să fie cât mai complex, cât mai „adevărat".

The Sims a fost un început, dar nu se poate face unul la persoana I în care să se SIMULEZE? Adică mă trezesc, fac aia, fac aia, îmi cumpăr o mașină mă plimb prin oraș, mă duc la pădure, repar motorul, îmi cumpăr o armă, omor oameni, ajung la tribunal, după aceea la închisoare. Vreau câte puțin de la fiecare joc. Cred că ar fi cel mai tare joc.

După cum am mai spus, realism dom'le... Adică la un simulator de mașini dacă am intrat cu mașina cu 300 Km/H să se facă praf, nu ca la Porsche unde se îndoaie 10 cm da ea tot prinde un 200 în 15 sec.

Știu că o să-mi pun jumate de țară în cap, dar mie nu-mi plac RPG-urile. Știu că sunt jocuri tari, dar nu-mi plac.Vă citez pe voi „Jocuri bune... anulare"

Cred că e momentul să pun punct aici și sper măcar să-mi citiți scrisoarea înainte de a-i da „move to traș". Sper să nu vă schimbați niciodată și să rămâneți la fel de profesioniști.

Crayman

Salut Mitza,

M-am gândit să-ți scriu și eu despre ideile de jocuri.

Deși am văzut cu toții Battlezone, nu se-ncumetă nimeni să facă un joc ca el dar mai upgrade-at (mie mi-a plăcut mult de tot). De exemplu să zicem un *Battlezone III* (Întrebare: se lucrează la *Battlezone III*?) în care să îmbine mai multe genuri de joc. Adică să fie 1'st person în primul rând, și cu omul 1'st person să intri în tancuri, avione, elicoptere, hover motociclete, motociclete, submarine, vapoare, bărci, bombardiere ș.a.m.d.

Așa ar fi îmbinat și simulatoare de avioane și elicoptere și bărci etc.

Unele din aceste mașini/avione sunt în joc, dar de exemplu bombardierul din *BZ* nu puteai să-l controlezi direct ci îi dădeai comandă unde să bombardeze. Nu zic că asta e nașpa, dar ar fi fost mai frumos dacă aș fi putut să-l controlez și eu.

Au îmbinat ei RTS-ul în *BZ* (*II* că de el am vorbit până acum), dar perspectiva era fixă. Și dacă ar fi să joci ca RTS *BZ III*-ul, să controlezi un satelit, pe care să-l construiești tu, și să-l trimiți la baza inamică, iar dacă cineva vede satelitul, să țintească spre el cu un snipergun și buum! Transmision Interrupted.

Sau trage tancul pe lângă și n-a nimerit ? Să rămână acolo o gaură cât un camion. Tancurile să fie practic imune la gloanțele infanteriștilor. Adică să se respecte puterea adevărată de foc a diverselor tipuri de arme.

Și apropo de muniții, să se și termine. Să li se facă oamenilor foame, sete, somn, să existe transportoare de muniție și haleală care să facă drumuri periodice de la bază la trupe. Să existe un ciclu zi/noapte, dar noaptea să doarmă toată lumea. Da' tu să fi mai deștept și să-i pui pe-ai tăi să doarmă ziua și să ataci noaptea. 1 oră în realitate să însemne 12 ore din joc, dar dacă vrei, la început să-ți customizezi cum să treacă timpul. Să rămână pe câmpul de luptă cadavre, tancuri distruse, avioane, elicoptere etc. Să plutească pe apă urmele unei fregate explodate. Să iei răniții și să-i faci bine.

Unii să moară pe drum la doi pași de sala de operații.

Să existe ere ca-n *Empire Earth* și dacă vrei să joci în preistorie să joci în preistorie și să ai armate de oameni cu măciuci și să te duci la război împotriva triburilor inamice. Să evoluezi din epoca preistorică unde să existe dinozaurii, prin epoca pietrei, epoca cuprului, bronzului, evul mediu, renașterea, imperialismul, industrializarea, Primul Război Mondial, Al doilea Război Mondial, până în zilele noastre, apoi să intre în adevăratul *BZ III* în epoca digitală și a nanotehnologiilor unde să apară extratereștrii cu care să te aliezi sau să te lupți. Și în epocile astea din urmă să se descopere portaluri cu ajutorul cărora să intri în lumi paralele sau să călătorești în timp, sau să călătorești între planete (ca-n *Stargate*). Și cu ajutorul portalurilor astea să te duci în lumi fantasy ca *Ultima IX* sau *Dawn, Horizons* etc.

Să poți să inventezi ce arme vrei și cum vrei. Adică să le spui la oamenii tăi de știință cum vrei să le facă. Să poți să le spui cum să arate tancurile și ce arme să folosească. Să ai spioni și să-i infiltrezi în bazele inamicilor și ei să le fure tehnologia. Să ai de făcut și misiuni speciale ca-n *Rainbow Six*.

Extratereștrii să fie unii superiori tehnologic ca un fel de Protos și alții biologic ca Zergii. Ăia biologici să ia animale și să facă mutații genetice pe care să le trimită în luptă.

Și dacă s-ar face un joc ca ăsta să aibă o grafică bună de tot, ca-n *Halo*.

Adică mie așa mi-ar plăcea un joc ADEVĂRAT.

M-am mai gândit la o altă idee. Cine nu a auzit de faimoasa carte Robinson Crusoe în care respectivul personaj este un naufragiat. Eu până acum nu am mai văzut un joc în care să fii un naufragiat. Deși în *Halo* ești naufragiat pe planeta Halo, în Robinson Crusoe ești naufragiat doar pe o insulă, ce este mai ușor de făcut.

Toată acțiunea să se petreacă pe insulă, unde să supraviețuiești din tot ce găsești. Să poți să îți construiești casa, dar nu ca-n *Sims*. De exemplu ca să contruiești o casă să ai nevoie de lemne. Și ca să o construiești ai nevoie și de ciocane și alte ustensile. Și ciocanele, cuiele și tot ce

ai nevoie să le găsești pe vaporul naufragiat, care să dispară după ceva timp. Timpul să treacă tot ca-n *BZ III*. 1 oră = 12 ore joc (customizabil). Dar să nu fie nevoie să trăiești ca-n carte, să poți să trăiești și-n copaci dacă vrei, sau în grote dacă găsești. Sau sub pământ să-ți faci bordei, pentru a te asigura că nu te atacă animalele sălbatice. După ce îți faci casă (dacă vrei) să poți să te duci la vânătoare cu armele care le găsești pe vapor și cu câinele tău (care să moară și el mai încolo când îl găsești pe Vineri), dar să fii mai zgârcit, pentru că nu ai muniție infinită. Etc etc.

Ideea unui joc care să cuprindă toate genurile este pe atât de veche pe cât este de nerealizabilă. De ce? Pentru că ar cere un volum de muncă imens și, într-un final, niște cerințe de sistem imposibile. Așa că mai bine împărțim jocurile pe genuri și jucăm câte o bucățică din fiecare. Probabil că se va ajunge în viitor și la un astfel de joc, dar mă tem că atunci nu va fi o veste de bun augur pentru noi și viețile noastre sociale.

În rest... amuzantă ideea cu Robinson.



Ne-au mai scris: Gheorghiță Adrian din Brăila, Zander Ovidiu-Andrei din București, Andrei Vlad din Pitești, Dani din Arad, Alexandru Gheorghe din Mehedinți, Rada Adrian din Tulcea, Gociu Ștefan din Buzău, Vasile Adrian Iulcan din București, Baraonici Silviu din Prahova, Rotaru Florin din Constanța, Dinu Cristian Mihai din București, Isofache Valentin din Prahova, Dumitrașcu Ștefan din București, Popa Sergiu din Ploiești, Horghidan Ovidiu din Iași, Cosmin Ciobanu din Bacău, Ojog Ștefan din Vaslui, Roșu Eugenia din Iași, Bogdan Cojocariu din Voineasa, Georgescu Șerban Ionuț din Constanța, Marius aka Mike din București, Drăghici Bogdan din București, Silviu din Arad, Diaconu Cristian din București, Blidariu Iuliana Andreea din Caraș-Severin, Nicolae Popa din București, Tacoi Mihai din Prahova, Edmund Duke din București, Chitic Ciprian, Ametist din Suceava, Ghinda Mircea, Lucian Mogoșanu, Sorin Mareș, Alexandru Dinca, Nasalean Horea, George Iamandi, Gabi Holicov, Alexandru Potlog, Andrei Matacaru, Florin Posteuca, Andrei Wolfman, Radu Nistor, Dan Ursu, Toma Alexandru, Constantinescu Alex, Vlad Dobre, Gabi aka SetllerS, Ștefan Nicu, Mihai Drăgoi, Savelie Alin Cristian, Liviu Leuce.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Flamingo Computers	C4
Monosit	59
Videoton	49
Softwin	43
RDS	25
Tornado	73
Verbatim	79

LEVEL
Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)

Redactor hardware:
Bogdan Amititeloae
(bogdan@level.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Online:
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Liviu Beteag
(liviu_beteag@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728
Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

ects*

ECTS 2001

Ce a fost, ce s-a întâmplat, ce am văzut acolo...

europe's premier interactive entertainment expo



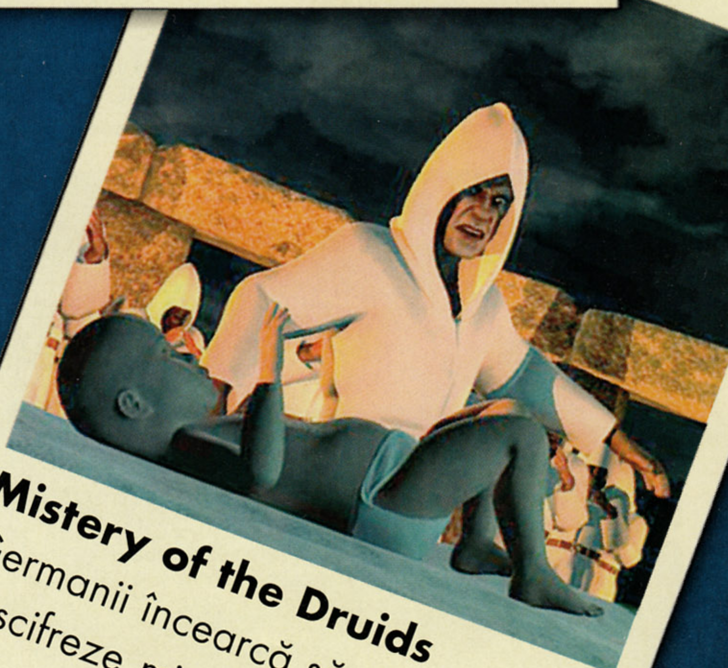
Summoner

Creaturile magice își cer drepturile



Empire Earth

Reportaj din beta-ul unui joc foarte așteptat



Mistery of the Druids

Germanii încearcă să descifreze misterele celților

jazPiper

Pătrunde în universul muzicii!



- memorie internă 64MB, SmartMedia Card
- interfaţă: paralelă
- autonomie: 9 ore

Radio portabil:
- 15 staţii presetate

Reportofon:
- 4 ore de înregistrare de voce

Agendă telefonică:
- 500 de numere în agenda telefonică

Cameră foto digitală:
- port de date
- rezoluţie 640x480

MP3 player, tuner radio, reportofon, agendă telefonică şi cameră foto digitală!

jazPiper
DIGITAL AUDIO MP3 CD PLAYER



MCD650A

Formate CD
Audio CD, MP3 CD, CD-R şi CD-RW
MP3 bit Rate
8 - 224kbps
Autonomie
4/5 ore
Programare melodii
Raport semnal zgomot (line)
>82dB
Alimentare:
4.5V/600mA sau 2x 1.5V AA
Dimensiuni:
145x130x28 / 230g

jazPiper



MVR 64P

Capacitatea memoriei 64MB
Slot memorie
SmartMedia Card
Înregistrare voce (ADPCM)
4 ore continuu
Telephone book
500 de numere
Display LCD
numele melodiei, artist, timp melodie, status acumulator, mod şi funcţii
Raport semnal zgomot 90dB
Dimensiuni
66x90x18mm / 85g

jazPiper



Cameră digitală

Cameră foto digitală cuplabilă la playerul portabil MP3, MVR 64P. Aduce în premieră posibilitatea obţinerii de instantanee cu persoana căreia i se ia un interviu.
Rezoluţie - 640 x 480
Memorie - 64MB
(foloseşte memoria player-ului MP3)

CREATIVE

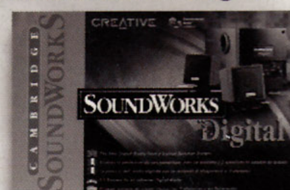
WWW.SOUNDBLASTER.COM

SoundWorks CSW310



Putere (RMS):
21W (12W + 2 x 4,5W)
Răspuns în frecvenţă: 38Hz-20KHz
Facilităţi: amplificator, reglaje volum şi bass
Boxe: 2 sateliţi + 1 subwoofer

SoundWorks Digital



Putere (RMS): 40W (24W + 2 x 8W)
Răspuns în frecvenţă: 30Hz-20KHz
Facilităţi: amplificator, reglaje volum şi bass, conexiune S/PDIF, conexiune analogică subwoofer din lemn.
Boxe: 2 sateliţi + 1 subwoofer

DeskTop Theatre 5.1 DTT 2200



Putere (RMS): 42W (17W + 5 x 5W);
Răspuns în frecvenţă:
sateliţi: 40Hz-20KHz;
subwoofer: 22Hz-150Hz;
centru: 150Hz-20kHz;
Facilităţi: amplificator, reglaje volum, frecvenţe joase şi balance
Boxe: 4 sateliţi + boxă centrală + subwoofer .

PlayWorks DTT3500 Digital



Putere (RMS): 79W (4x7W+21W+30W);
Răspuns în frecvenţă: 20Hz-20kHz
Facilităţi: decodor DOLBY Digital, amplificator, telecomandă, conexiuni SPDIF-IN optică şi coaxială, Digital DIN, analogice
Boxe: 4 sateliţi + subwoofer + boxă centrală.

FLAMINGO COMPUTERS
www.flamingo.ro

Bucureşti, B-dul I.C. Brătianu nr. 39, Tel 01-31.00.422, unirii@flamingo.ro, Şt. Burileanu 14-16, Tel 01-232.68.00, aviatiei@flamingo.ro; Cal. Dorobanţilor 132, Tel 01-231.04.31, dorobanti@flamingo.ro; Cal. Vitan 55-59, Bucureşti Mall, etajul 1, Tel 01-327.56.26, mall@flamingo.ro, Şos. Ştefan cel Mare 240, Tel: 01-211.10.05, obor@flamingo.ro; Şos. Panduri 29-31, Tel 01-411.65.00, panduri@flamingo.ro; B-dul Ştirbei Vodă 154, Tel 01-312.92.71, stirbei@flamingo.ro; B-dul N. Titulescu 121, Tel 222.50.41, titulescu@flamingo.ro; Calea Victoriei 103-105, Tel 01-659.74.55, victoriei@flamingo.ro; World Trade Center, B-dul Expoziţiei 2, parter, Tel: 01-224.26.04, wtc@flamingo.ro; P-ţa C.A. Rosetti, Str. Hristo Botev nr. 3, Tel: 01-310.08.29, rosetti@flamingo.ro, **Cluj-Napoca**, Aurel Vlaicu 1-3, Tel 064-460.002, cluj@flamingo.ro; **Craiova**, Cal. Bucureşti 21C, Tel 051-417.426, craiova@flamingo.ro; **Deva**, B-dul Decebal, Bloc E, parter, Tel 054-233.041, deva@flamingo.ro; **Giurgiu**, Cal. Bucureşti nr. 134, bl.11-2S, Tel 046-230.063, giurgiu@flamingo.ro, **Iaşi**, Iulius Center, B-dul T. Vladimirescu nr. 2, Tel: 032-278.090, iasi@flamingo.ro; **Oradea**, P-ţa 1 Decembrie Tel: 059-470.134, oradea@flamingo.ro **Sibiu** (P-ţa 1 Decembrie) Nicolae Teclu nr. 1, Tel 069-230.058, sibiu@flamingo.ro; **Timişoara**, C. Brediceanu 1, Tel: 056-292.755; Str. L. Blaga nr.7, Tel: 056/431.182, timisoara@flamingo.ro; **Râmnicu Vâlcea**, Cal. lui Traian 123, Tel 050-737.866, valcea@flamingo.ro

Bacău, CYBERNET, Str. 9Mai, nr. 31, Tel: 034/170.892, office@cybernet.ro, **Baia Mare, CONSECO**, Bdul Traian, nr.31, P-ţa Gării, Tel: 062/223.460, office@conseco.ro, **Braşov, 2 NET Computer**, B-dul Griviţei nr. 65, Tel: 068/427.500, office@2net.ro, **Cluj, SIMETRIX**, B-dl Eroilor nr. 43, ap. 5, Tel: 064/430.234, office@simetrix.cj.wan.ro, **Constanţa, TORENT Computers**, B-dul Tomis, nr. 238, Bl TD 17, parter, Tel: 041/831.820, office @torent.ro, **Galaţi, STILLCO**, Str. Albatrosului, nr.1, Bl M, Ap. 47, Tel: 036/465.162, office@stillco.ro, **Piatra Neamţ, CSC Open Systems**, B-dul Traian, Bl. A5, parter, Tel: 033/218.945, office@csc.ro, **Ploieşti, PLATIN Systems**, Str. Gh. Doja nr. 29, Bl. 34D2, Sc. A, Ap1, Tel: 044/118.141, platin@xnet.ro, **Slatina, TRINET**, Str. Arcului, Bl 3B, sc. B, parter, Tel: office@trinet.ro, **Suceava, ASSIST**, Str. Tipografiei, nr. 1, Tel: 030/521.100, assist@assist.ro, **Tg. Mureş, REDATRONIC SERV**, Str. Liviu Rebreanu nr. 11, Tel: 065/162.410, office@redatronic.ro, **Timişoara, SARATOGA**, Str. Ghe.Lazăr, nr. 18-20, Tel: 056/199.780, sales@saratoga.ro